

**GRATIS SPIL DU SELV KAN TASTE IND!!!**

4. ÅRGANG, NR. 4 - JULI/AUGUST 1988 - KR. 29.85

**DANMARKS ENESTE  
SOFTWARE-  
MAGASIN**



# SPIL

**TÆT PAKKET MED  
ALT OM DE NYESTE  
DATA-SPIL**

**AMIGA-TIPS:**  
BLIV UDØDELIG  
I DINE SPIL

**DE DØDE:**  
SPILFIRMAERNE,  
DER GIK NED

**AFSLØRING:**  
KAN SOFTWARE  
GØRE DIG RIG?

**KEMPE-KONKURRENCE:**  
VIND 25 SPIL  
OG 50 T-SHIRTS

**BAG KULISSERNE:**  
VERDENS SKRAPPESTE HACKER

**Alt om de nye  
computer-spil til  
Commodore 64/128,  
Amstrad og Amiga**



# Hæsblæsende nyheder fra DIN GULDKLUB



## PRØV COMPUTERS DATABASE

Computer har nu fået sin egen database, hvor DU kan hente nyheder, få svar på spørgsmål, skrive sammen med andre og meget, meget mere. COMputers database er startet allerede nu, og du kan fra idag dreje den på nummer 01 13 20 03. MEN HUSK: Du kan kun få det fulde udbytte af basen, hvis du er abonnent. Hvis du endnu ikke har et modem, kan du købe det hos en af vore GULDFORHANDLERE, og er du abonnent, får du rabat. Spørg DIN guldforhandler, hvor meget rabat du får. Du kan bag i bladet se hvor den nærmeste guldforhandler bor. Har du endnu ikke tegnet abonnement, kan du ringe idag på 01 91 28 33, og bestille et hos YVonne. Det koster kun 328,50 kr. for et helt år. HUSK, at du samtidig bliver medlem af Guldklubben, og får glæde af alle fordelene.



## "GULD TILBUD" TIL DIG

Computer kan nu tilbyde dig en række spændende ting, for selvfølgelig sørger vi for, at vore Guld Klub medlemmer får alle de gyldne tilbud.

- Benyt girokortet i bladet til dine bestillinger.
- T-shirts med commodorelogo foran kr. 73,20.
- T-shirts med commodorelogo foran og bag på kr. 85,40.
- Lækker sweatshirt i god kvalitet, med commodorelogo kr. 129,-.
- Te-krus i hvid fajance, med commodorelogo kr. 38,85.
- Smart digitalur i amigadesign kr. 79,85.
- Øloplukkere med commodorelogo kr. 12,-.
- Nøglering i plast med commodorelogo kr. 9,85.
- + forsendelse.



## SPECIELT TIL VIDEOFOLKET

Har du en VHS videomaskine, har vi indhentet et virkelig godt tilbud, som vi giver videre til vore GULD KLUB medlemmer. Vi har nemlig købt et stort parti af BASF High Grade VHS videobånd med en varighed på tre timer. Normalprisen for et bånd i denne kvalitet er kr. 77,95, men Computer tilbyder nu: Guld Klub medlemmerne at købe båndet for kun kr. 59,95. Oven i hatten får du så 15 min. hæsblæsende reklamefilm om Amigaen. Selve reklamefilmen er produceret på en Amiga, og vi kan godt fortælle dig, at det er utroligt flot. Benyt girokortet i bladet til dine bestillinger.



# PULS

**Så er dine læsebøffer endnu engang tunet ind på favoritfrekvensen. Vi bringer dig alle de hotte nyheder, rygter og skandaler fra computerens pixelverden, som du nogenside kunne bede om.**

## HÆR BEVÆG-ELSER

Det spanske softwarehus Dynamic scorede en rimelig succes med deres Army Moves på C64. Men det var åbenbart ikke tilstrækkeligt.

I hvertfald er der en Army Moves til Amiga på trapperne. Her skal du endnu en gang falde ind i rollen som medlem af SOC (Special Operations Corps), en gruppe af elitesoldater. Gennem dit arbejde bliver du involveret i nogle rimeligt alvorlige konflikter, hvor der ikke er plads til medlidenhed.

Du er nødt til at rejse igennem fjendebefængte jungler, ørkener i et varieret udbud af befordringsmidler (jeeps, helikoptere og tanks) og hærgede pæne omgivelser til ukendelighed for at nå frem til hovedkvarteret.

I fjendens hovedkvarter skal du sprænge pengeskabet og finde de stjålede papirer for at kunne vinde krigen. Hvad du derefter gør, blander militæret sig ikke i!

## IKKE EM

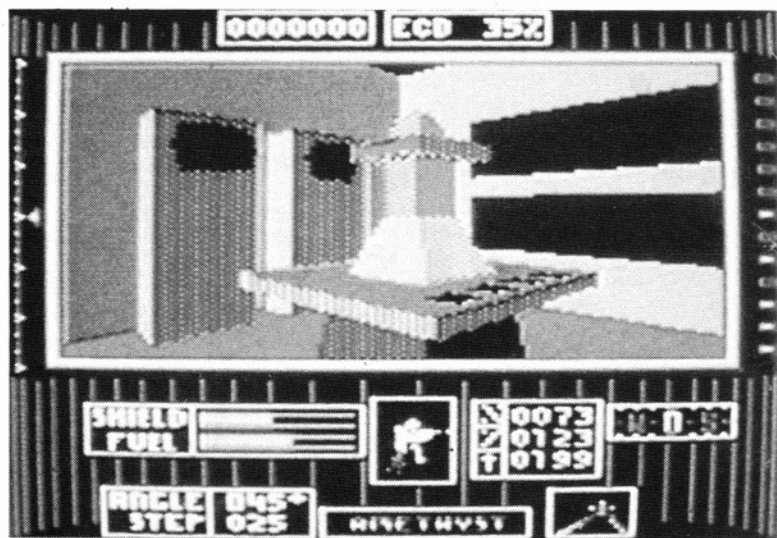
Der er flere fede fodbold-spil til 8-bit maskinerne, men hvad siger du til at komme rigtig ud at løbe med Amiga'en?

Microdeal er igang med et International Soccer, der giver en vild fodbold-entusiasme alt, hvad han har drømt om - undtagen god kondi.

Udover at være en temmelig præcis efterligning af "the real thing" giver International Soccer dig valget mellem vind, regn, projektørlys og meget andet.

## H.I.A.T.C.

I skyerne højt over loven er der fyldt med koldt metal og var-



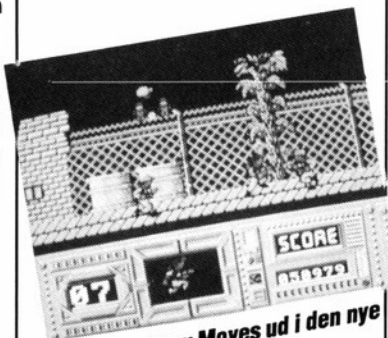
En demo af de rå 3D-effekter i Dark Side, seneste game fra Incentive.



me jetmotorer. H.I.A.T.C.'s spørgsmål til dig, er om du er i besiddelse af evnerne til at guide flyene ned uden skrammer.

Den lange forkortelse står nemlig for Heathrow International Air Traffic Control, hvor du må overtage arbejdet fra de overarbejdende, underbetalte og stressede folk oppe i kontrollårnet, der har ansvaret for de mange hundrede fly, der lander i London hver dag.

Spillet giver dig højst en halv time til at få de forskellige fly (inklusive Concorde!) ned på jorden. Og du må hellere være forberedt på radar-støj, fejlagtige take-offs, fly, der løber tør for brændstof og nødlandinger, hvis ikke du skal gå ned med flaget efter få minutter...



Sådan ser Army Moves ud i den nye 'miga-version.

## PÅ DEN ANDEN SIDE

Incentive er på spil igen. Det superlative Driller-spil har allerede fået en efterfølger, Dark Side, som indeholder de samme rå tredimensionelle grafikrutiner.

Men både historie og grafik er forskellig fra Driller.

I Dark Side er handlingen henlagt 200 år efter Driller. Lige siden Ketarerne blev smidt ud fra deres planet, Evath, har de pønset på at tage en grusom hævn over blandt andre dig!

På den mørke side (ingen joke!) af deres planet Tricuspid har de opstillet det ultimative våben, Zephyr One, og peget det med Evath.

Det betyder total destruktion af Evath, og det kan vi ikke lide...

## RENGØRINGS-VANVID

Nu er du igen kommet på den. Denne gang på mission mod Thundercross rumskibet, der futter rundt i universet og suger omgivelserne ind i sit sorte hul.

Men du får først chancen for at ødelægge Thundercross, når alle dets rumjagere er skudt i småstykker og din jager stadig er intakt.

Der er 8 store beskidte Thundercross-rumskibe og 64 forskellige rumjager-formationer af varierende hastighed og sværhedsgrad til at sikre et par timers heftig shoot 'em up underholdning. Programmør er Jeff Lee, kendt fra Rocky Horror Show.

## TERMINATOR

Så har Robtek, hin elendige softwarehus, sandelig fået råd til en filmlicens. Og hvem har mon indirekte betalt for den, hvad?

Licensen er til Arnold Schwarzeneggers supergamle actionfilm, Terminator. Og Robtek har tilsyneladende lavet en aftale med en amerikansk organisation ved navn, Key-punch, der skal sikre dem yderligere tre filmlicenser i år. Nå, men vi kan da altid trøste os med, at bibelen siger, at de første skal være de sidste og Robtek ikke kan blive ved med at få råd til også at betale for en licens til at dække over deres usædvanligt elendige programmer.

Hvis du alligevel skulle være interesseret i Terminator kan vi fortælle, at den kommer ud i august-måned på deres Diamond Games-label. Først til Amiga og siden til C64.

## GO! FOR IT

SOFT-redaktionens gamle ven, David Baxter, har nu rykket sine hegnspæle fra Elite til GO! og herfra lover han masser af gode ting og sager.

Først og fremmest er der alle konverteringen af Shackled fra Data East.

Senere handler det om Capcom's produkter. De har nemlig solgt licensen til alle deres nye spillehalsprodukter til udgivelse hos GO!

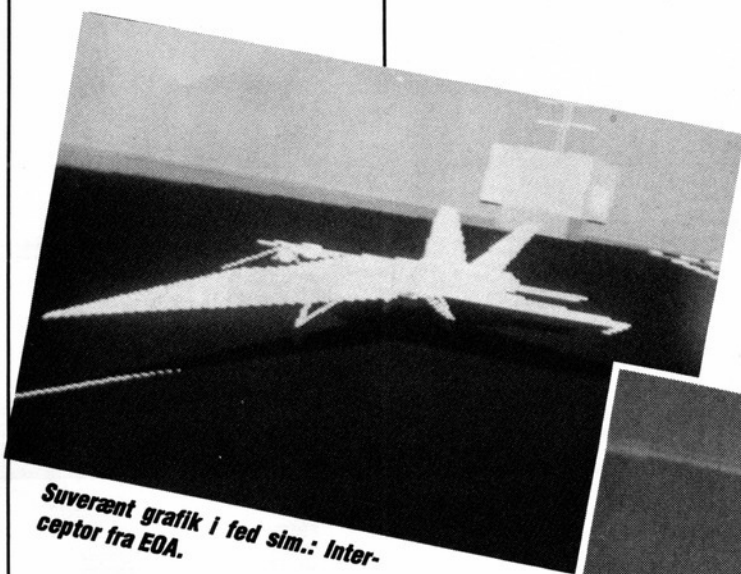
Det drejer sig i første omgang om Street Fighter, Black Tiger, 1943 og Tiger Road.

I slutningen af året vil de blive

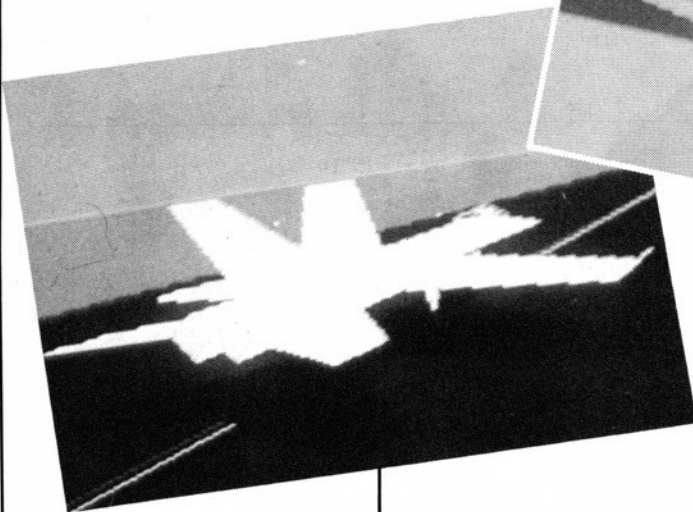
fulgt op af en ny stribe super-hotte games. - Rent faktisk er de kommende seks konverteringer så hotte, at spillehalsmaskinerne endnu ikke er nået ud fra Capcoms laboratorier.

## SUPER-FLYVER

Nu er verden godt på vej til at få endnu en demonstration af Amiga'ens overlegne gra-



*Suverænt grafik i fed sim.: Interceptor fra EOA.*



fikmuligheder. Interceptor fra Electronic Arts er ganske enkelt noget af det mest overdrevent flotte, SOFT nogensinde har set på en hjemmecomputer - derfor er det også månedens SOFT-forside. Interceptor er en jagerfly-simulator, der giver spilleren mulighed for at kontrollere en af to fly fra virkeligheden, F-18

Hornet og F-16 Falcon.

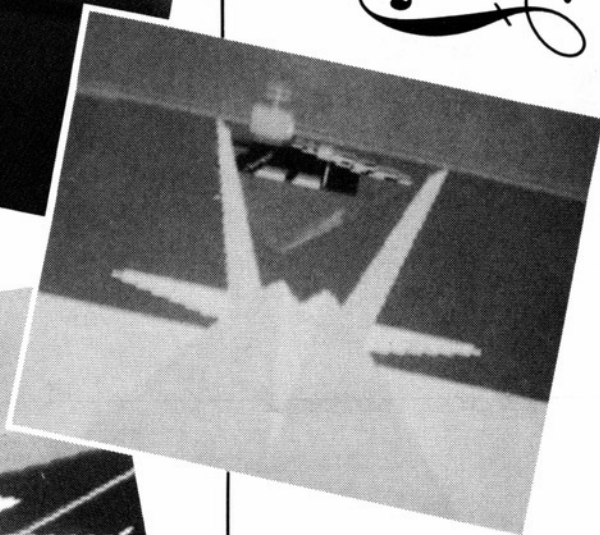
AI action er henlagt til San Francisco Bay og skyerne derover... Der er seks kampmissioner (tre til hver flytype), som rækker lige fra beskyttelse af præsidentflyet Air Force One, så det kan lande sikkert i San Francisco International Airport, fange to F-16 flytyve og smadre russernes missiler.

Missionerne skulle virkelig være en oplagt mulighed for at få koldsved på panden. Electronic Arts lover hastigheder, der nærmer sig virkelighedens, samlede motorlyde og stiller naturligvis en pæn

## MAX SPØGER STADIG

Det er ikke kun på satellitkanalerne og i et ældgammelt Ocean-spil man finder Max Headroom. Næ, den irriterende fyr findes nu også på video. Den originale Max Headroom film har gennemgået nogle radikale ændringer og er endt som seks TV-episoder a 50 minutter, der nu også er sendt ud på video.

Nyd Edison Carters overraskelse, når han møder en reklame, der får dig til at eksplodere, ryst på hovedet når han kører sin bil ind i "Maximum Headroom" skiltet og send en chockbølge gennem dine underpants, når du opdager at videoen faktisk er dårligere end computerspillet...



## CINEMA-WARE I FRONT

håndfuld våben til pilotens disposition.

Ikke håndvåben, men Sparrow radarstyrede missiler, Sidewinder missiler og en Vulcan kanon, der spytter op til 6000 kugler ud i minuttet. Interceptor ligger og venter på dine små svedige hænder, nede i områdets computerbiks. Top Guns watch out!

Nu er Cinemaware parat til at affyre en ny salve biograf-spil. The Three Stooges, der er baseret over tre (ukendte?) amerikanske komikeres meriter bliver det første.

Her styrer du Moe, Curly og Larry, rundt i verden for at tjene til dagen og vejen og Ma's Ophanage (inklusive hendes tre dejlige døtre).

# PULS

## AKTIVE ACTIVISION

Activision er på vej i felten med to seje spillehalstittler.

Det er Activision, der har købt rettighederne til Afterburner og håber på at score kassen hos hjemmecomputer-publikummet.

Maskinen er øjeblikkets sejeste flyvespil med et fantastisk kabinet og en out-of-this-world grafik.

Sådan bliver grafikken ihvertfald ikke på C64. For at gøre os spillefugle tilfredse har Activision nemlig besluttet, at gå på kompromis med grafikken og lægge vægten på hastighed og sværhedsgrad.

Hvordan det går, kender vi først finde svaret på omkring juletid!

Et par måneder tidligere på sæsonen vil vi forhåbentlig finde R-Type, kæmpehittet af et shoot 'em up, der sluger 5-kroner som andre spiser peanuts...

Hvordan R-Type "spiller" står endnu i det uvisse. Programrørerteamet er travlt beskæftiget med at finpudse en rå grafiksider.

Og løvrigt har Activision netop skiftet navn. Spillene markedsføres stadig under det gamle, men firmaet bag kalder sig nu for Media Genic.

For at få check på finanserne prøver Curly lykken som præmiebokser (men Larrys violin er gået i stykker og Curly kan ikke slås, hvis ikke han hører Pop Goes The Weasel). Deres jobs som tjener og mediciner på et hospital går på samme måde.

Sig ikke, vi ikke advarede dig på forhånd!

Lidt bedre bør det gå i Rocket Ranger, der udspringer i 40'erne, mens nazisterne var godt igang med at underlægge sig resten af Europa.

Men ude i fremtiden er nazisterne blevet gennemskuet af nogle videnskabsmænd, der også har opfundet en tidsmaskine. Derfor sendr de en rumdragt, lyspistol og et hemmeligt dekoderhjul tilbage i tiden til dig.

Og så har du bare at redde menneskeheden fra nazisternes klør...

Rocket Ranger byder på masser af fed animeret grafik og to Mb samplet lyd.

## DELUXE VIDEO

Electronic Arts er nu klar med version Deluxevideo version 1.2 til PAL.

Deluxevideo 1.2 giver Amigaejere mulighed for at generere animerede sekvenser og titler, indlægge baggrundsmusik og alle mulige andre ting til videoen.

Programmet kan bruges til alle Genlock-interfaces og indeholder 27 special effects og 3D-tekster.

## TIDS SCANNER

Allerførst kommer der imidlertid et brag af en konvertering, som først skal lanceres efter sommerferien. Det drejer sig om en konvertering af den fantastiske Time Scanner spillehalsmaskine.

Sega-maskinen har været en solid succes rundt omkring med sine realistiske flipper og boldbevægelser. Det er bare Pinball-simulation med stort P og fire niveauer med forskellige temaer.

Så Time Scanner-konverteringen må ganske simpelt ikke blive dårlig.

Time Scanner er et must for alle os, der ikke har råd (eller plads, red.) til den ægte vare...

## VERMI NATOR

Der er som sagt masser af hyperguf på vej fra Firebird/Rainbird til Amiga.

Et af de spil, der allerede burde ligge og lokke i butikernes vinduer, når dette SOFT-nummer udkommer er Verminator. Og er det bare sager..

Verminator foregår indeni stammen på et ældgammelt egetræ og består af mere end 250 farverige lokationer.

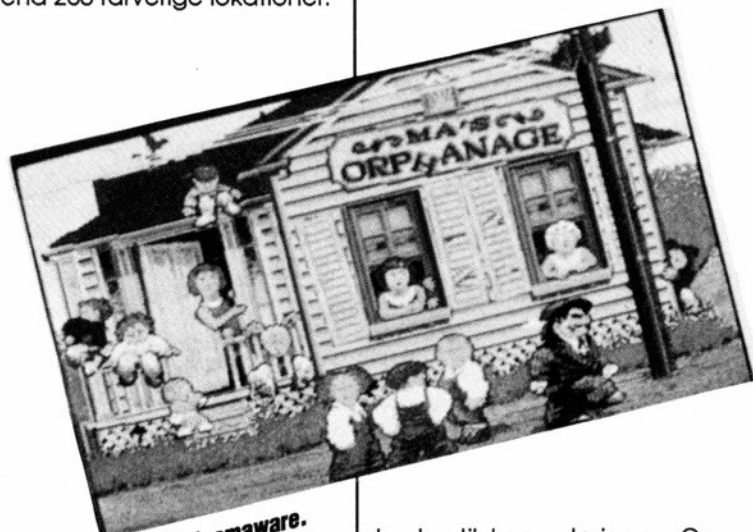
har en pæn slot penge til overs.

Men problemet med at have gæld er jo, at de bliver halvsure, hvis ikke du kommer bagud med terminerne og begynde at sende kilerdroider efter dig!

## MER' MASTER

Mastertronic udvider og udvider.

Nu er de minsandten også begyndt at investere i rettig-



Nyt fra Cinemaware.

Du er blevet hyret af trækomiteen til at befri egetræet for en mærkeligt og særdeles hårdt angreb af skadedyr. Og det er en god chance for at øge sin indkomst.

Hvert skadedyr, som du skyder, smækker en skalle eller smadrer med en sten vil give dig ekstra cash. For den kan du købe nyt og mere kompliceret materiel, som er højst påkrævet som du avancerer i træniveauet.

Men der er også andre metoder.

Du kan gå i banken og låne penge og casionet er også altid åbent. Hvis den er hel gal går man til mafiaen, der altid

heder til konverteringer. Og når Mastertronic gør noget, er det gennemført.

De har nemlig skaffet computer-rettighederne til Double Dragon, et af de mest populære slå/sparke/banke spillemaskiner fra sidste år.

Mastertronic har indgået en kontrakt med Technos, det største softwareudviklingshus i Japan om Double Dragon og alle deres andre produkter indenfor to år.

Handelen er helt unik på den måde, at Mastertronic ikke har talt med Taito, der står som den officielle udgiver af Double Dragon-spillemaskinen. Og ved dette shortcut har de garanteret både sparet tid og penge (de sælger jo ikke budgetsoftware for ingenting).

På grund af det hårde marked for spillehalsmaskiner er

det endnu for tidligt at sige, hvad der kommer ud af Technos-aftalen.

Når Technos er færdige med et spil skal produktet nemlig også sælges til Capcom, Tai-to, Sega, Atari eller nogle andre for at nå frem til spillehallerne og det er kun de færreste spil, der når så langt!

Men ligegyldigt hvad der end måtte nå frem til spillehallen vil det blive udgivet gennem Mastertronic's Melbourne House-label til Amiga og C64.

## A-NYHEDER

Der er også fuldt knald på den anden type A-presse. Vores redaktions-Amiga er næsten druknet i pressemeddelelser om spil til den.

Her er et par af de korte... Stormtrooper fra Creation ligner en gang rigtig god gammel skydeaction i et kernevåben-hærget landskab. Men ved nærmere undersøgelse viser det sig at være et minekompleks, hvor man skal rydde 16 niveauer for invasionsstyrker.

Til en afveksling gør du det ikke kun for Gud, konge og fædreland. Der vanker kontant betaling for hver døde fjende. Målet er at rydde kompleksets overhoved, en forræderisk geofysiker, af vejen.

Og det lyder jo ikke helt dumt! Hos Sensible Software finder man Wizball - et af sidste års megahits til 64'eren. Wizball har otte landskaber, der skal slides af din levende bold, der kan skyde aliens og samle ikoner op fra jorden.

Det er naturligvis usundt at komme i nærkontakt med de andre eksistenser og smart at samle farve, som du kan fylde malebøtterne med.

Endelig er der The Great Giana Sisters, en habil efterligning af Mario Brothers. Der er plads til to spillere og nok at gøre på de 30 niveauer med at splatte monstre og samle diamanter.

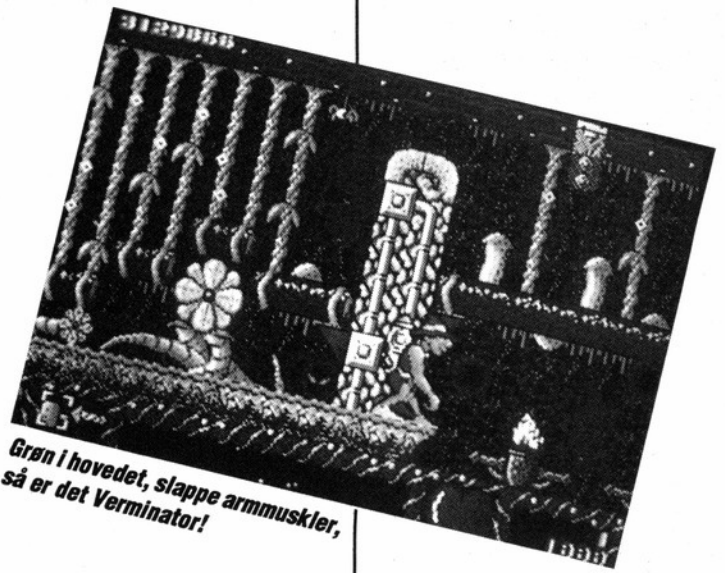
## QUARTER BACK

Så er der igen fed sladder til øregangene.

Mastertronic har gjort et stort nummer ud af deres rettigheder til en spillehalsmaskine med amerikansk fodbold, der skal bære quarterbacken John Elway's signatur.

Spillehalsmaskinen kører allerede i staterne, men Mastertronic regner med at lancere Quarterback til Amiga og 64 til august - når den nye sæson starter.

Og ny sæson er afgjort hvad både Mastertronic og John Elway har brug for. John Elway



*Grøn i hovedet, slappe armmuskler, så er det Verminator!*

og hans team (Denver Broncos) blev tværet totalt ud i årets Superbowl-finale af Washington Redskins.

Og Elway var ikke helt uden skyld. Og når det regner på præsten drypper det på degnen.

1000 kroners spørgsmålet er, om Mastertronic-spillet så vil vise sig at være lige så dårligt, eller måske endnu dårligere, end Elway?

## ENLIGHTENMENT

Vi har tidligere anmeldt Druid II - Enlightenment.

Nu er den på vej ud til butikkerne en Amiga-version og alt tyder på, at det bare bliver det tykke.

Spillet har 32 forskellige magiske formler, 15 niveauer plus fed grafik.

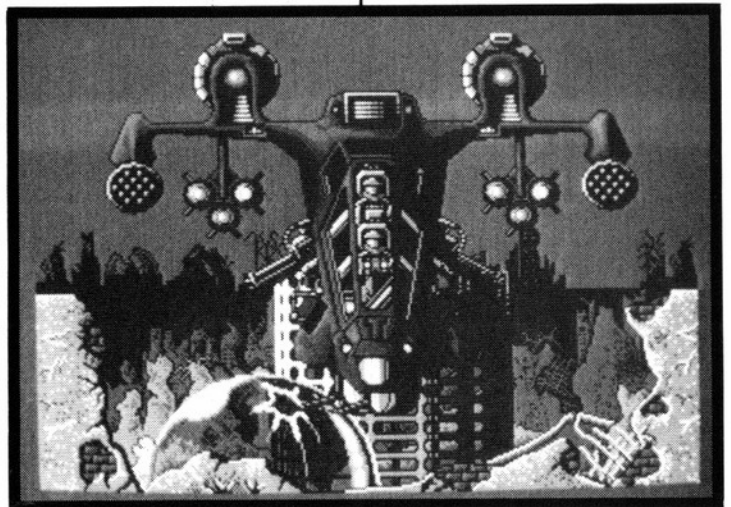
## HUBBARD LØBER HJEMMEFRA

Den kendte Rob Hubbard er stukket af hjemmefra. Han er sidst set i Californien...

Rob Hubbard, der har stået bag lydsiden til et hav af spil er gået over til fjenden.

Efter at have leveret sit første masterpiece til Skate or Die for Electronics Arts sidste blev han opsnappet af amerikanerne. Hans arbejdsplads hedder nu Electronics Arts, California.

**Hvis ham du holder ovenpå med din Ferrari skulle blive fræk, skal du bare gøre lige som den uidentificerede person fra CRL. Bang!**



## NINJA II

Så er der igen masser af heftigt øretæve-action i luften. Når vi siger Ninja, siger I karate. Og det lige, hvad det er... Ninja II er nemlig efterfølgeren til super-mega-hittet The Last Ninja fra System 3. Ninja II er flyttet frem til vor tidsalder, men det er stadig kampen mellem det gode og det onde, der er sagen. Og ligesom i The Last Ninja er den onde mand en Shogun. Denne Shogun er tilsyneladende blevet genfødt i 1988 som leder af den største bande i New York. Dig, ninja'en, er fulgt med til vores tidsregning for at gøre regnskabet op med arvefjenden. Spillet byder ligesom forgængerens på 6 multi-load sektion, hvor du må stille op til øretæver hos alle New Yorks street-kids. Det endelige opgør foregår i Chinatown. System 3 lover, at Ninja II vil være flottere og bedre spillende end forgængerens!!

## SKYDESKÆG PÅ LARVEFØDDER

Har du læst sidste nummer spillehals-artikel? Fint, så ved du også, at Cyber-tank er en af årets mest over-

drevne maskiner med plads til to personer. Alene kabinettet (eller hvad man nu kalder det) er kolonormt stort og veludført. Activision har købt computerrettighederne til spillet og regner med at have spillet ude engang i slutningen af året. Hvordan de regner med at få spillehalsspillets live-feeling lagt ind i spillet forlyder der endnu intet om. Vi skulle hilse og sige, at en legetøjstank absolut ikke er tilstrækkeligt...

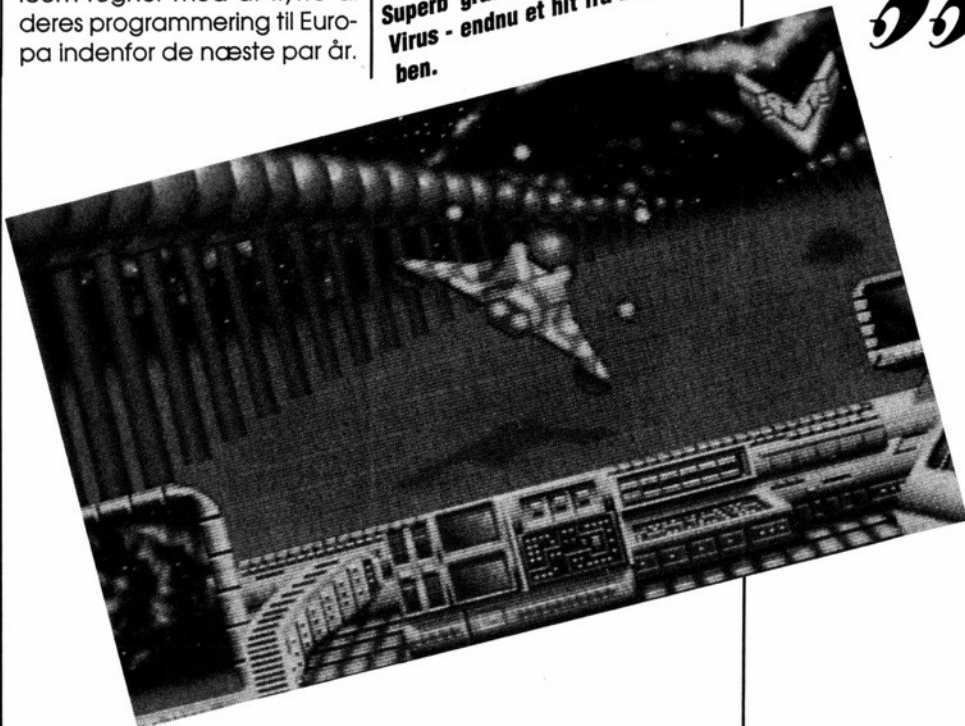
## BIRDWARE

Nu har Telecomsoft igen været i udlandet for at tjekke scenen af. På vejen har de investeret i et enkelt amerikansk programmeringsteam. Det drejer sig om Icom Simulations, der hidtil har fået deres produkter udsendt under Mindscape's navn (blandt andet The Uninvited og Deja Vu-spillene). Icom har nu også oprettet et team i England og sørget for en kontrakt med Rainbird. Der er seks titler undervejs, inklusive Deja Vu II og et action spil fra dengang Vesten var vild. Icom er på vej til at flytte tyngdepunktet fra adventurespil til action, der rykker. Og det bliver primært til Amiga. Icom regner med at flytte al deres programmering til Europa indenfor de næste par år.

## AQUA-VENTURA

Nu har Psygnosis gjort det igen. Sidste gang da SOFT var ovre at besøge dem, blev der luftet store planer om et tredimensionelt Ben Hur-spil, der skulle bygges over en drejende arena. Det er nu gået i mølposen og frem fra tegnerens syge hjørne er der dukket et weird undervandsspil, der bygger på nogle af de gamle ideer. I Aquaventura flyver du henover fem tredimensionelle og oversvømmede verdener, som skal renses for flyvende tallerkener, orme og andet godt. Når den verdenen er ryddet gælder det om at finde indgangen til tunnelen (altid under vandet), der fører frem til den næste verden. Det er på grund af denne indgang, at Aquaventura har fået sit undervandsnavn.

Superb grafik og fedt gameplay. Virus - endnu et hit fra David Braben.



## DISNEY DANSER DERUDAF

Mikkel Mus (eller Mickey Mouse, om du vil) er den første af en lang serie kendte Disney-figurer, der vil invadere computer-skærme over det ganske land i form af games fra Gremlin Graphics. I det første Walt Disney spil er Mikkel Mus inde i et slot, hvor han skal finde fire dele af en stav og samtidig kæmpe mod hekse, flagermus og andet snavs. Senere på året kommer Gremlin med spil omhandlede bl.a. Anders And og Fedtmule. That's all, folks.

## FOR DE PARANOIDE

"Citizen, are you happy?" Sådan starter teksten på skærmen i "Paranoia", det paranoide fremtidsspil fra Magic Bytes i Vesttyskland. Magic Bytes har tidligere vist verden, at de kunne lave spil: Western Games, Flip & Flop, Vampires Empire og den lyserøde panter nu bare for at nævne lidt i flæng.







*Elway, fra dengang han stadig kunne posere med god samvittighed.*

Denne handler det imidlertid om science-fiction.

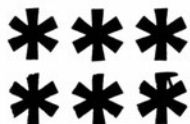
Du er inde i alpha-sektoren, som er under Master Computerens kontrol. Alt historie om tidligere tider er gået tabt. Computeren er din ven. Men er du også Computerens ven?

Computeren giver dig forskellige småjobs som f.eks. at dræbe de mennesker, der er blevet for magtfulde. Det er rent paranoia, for pludselig kan du selv komme ud for at blive jaget, hvis du selv får for meget magt.

Spillestilen er lidt Gauntlet-agtig, men der sker mere her og der stilles større krav til dine strategiske evner.

Grafikken i "Paranoia" er som alt andet fra Magic Bytes: I top. I spillet er der desuden forskellige våben, du kan finde rundt omkring og samle op. Og pas på de mange borgere, du møder: Nogle er venner, andre ikke...

I Skandinavien står World Games på Amager for distributionen.



## SER DU LYSET?

Nej, dette er ikke en kristendomstime, bare en uopfindsom overskrift til spillet Earthlight, der kommer fra mesterprogrammøren Pete Cookes hånd.

Et mærkeligt rum-væsen, der går under navnet Slaatn er strandet på månen og så er gode dyr rådne... Hans eneste håb om at komme tilbage til sin fødeplanet er at destruere kraftfeltsgeneratorerne og smadre den lille hær af sikkerhedsdroider, der patruljer rundt på månens udørk af en overflade.

Som sædvanlig har Pete Cooke inkluderet et smart programmeringsstykke i sit spil. I Earthlight er det en grafikrutine, der skaber nogle mega-fede skyggeeffekter på den scrollende måneoverflade... Earthlight bliver udgivet af Fibird.

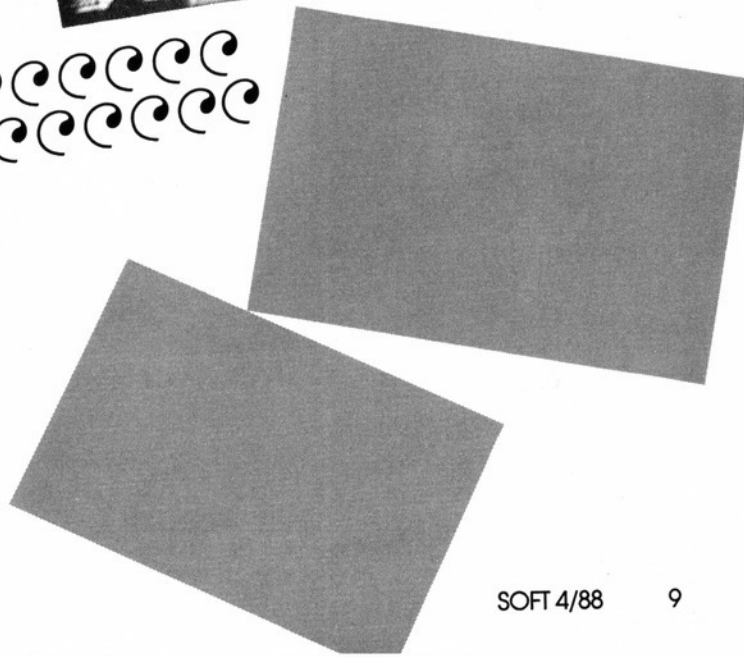
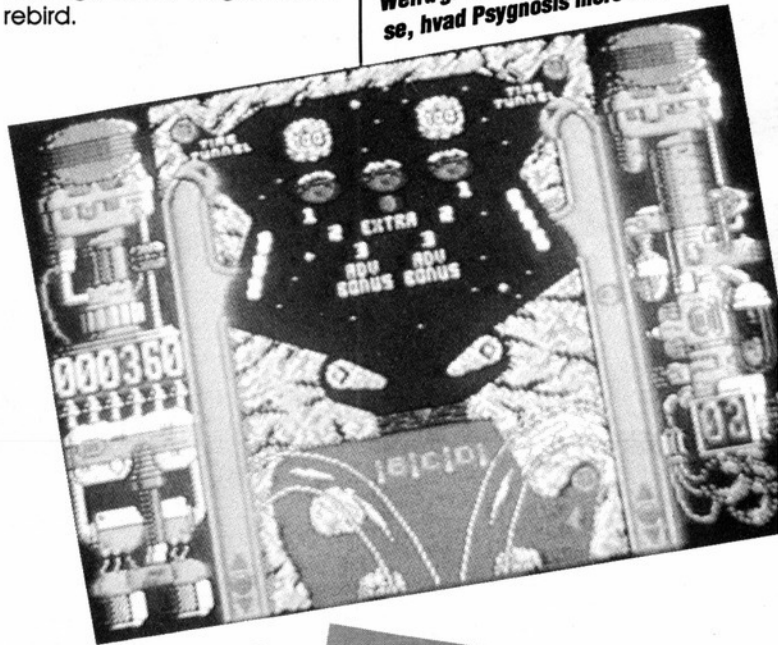
## VIRUS I DIN 'PUTER

David Braben, kendt for supersælgeren Elite og fantasispillet Zarch til Archimedes, har kreeret en nyt mesterværk.

Virus er navnet på konverteringen af Zarch til Amiga, der ligesom forbilledet spilles over et scrollende tredimensionelt landskab.

De invaderende allens har angrebet din planet og spredt den dødelige røde virus. Dit job er at stoppe virusen med missiler, bomber og hvad man ellers kan finde på at bruge.

*Weird grafik er ordet. Men lad os nu se, hvad Psygnosis mere finder på.*



# PRÆCISION I VERDENSKLASSE



*Citizen HQP-45 markedets  
mest alsidige 24 nåls printer  
med bred valse...*

**FØR 11.900,-**  
**NU KUN**  
**5885,-**  
+ moms

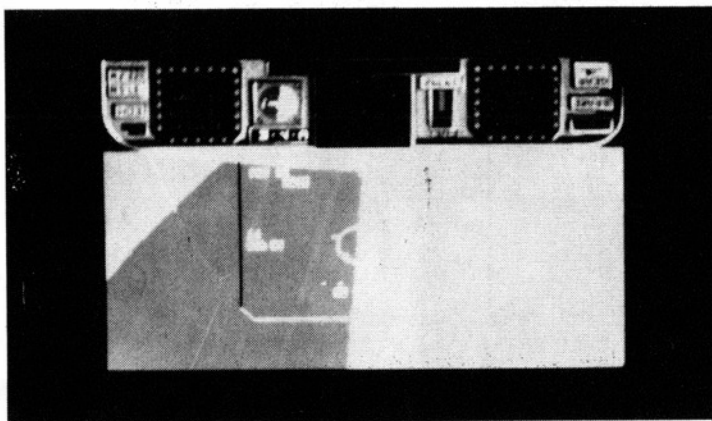
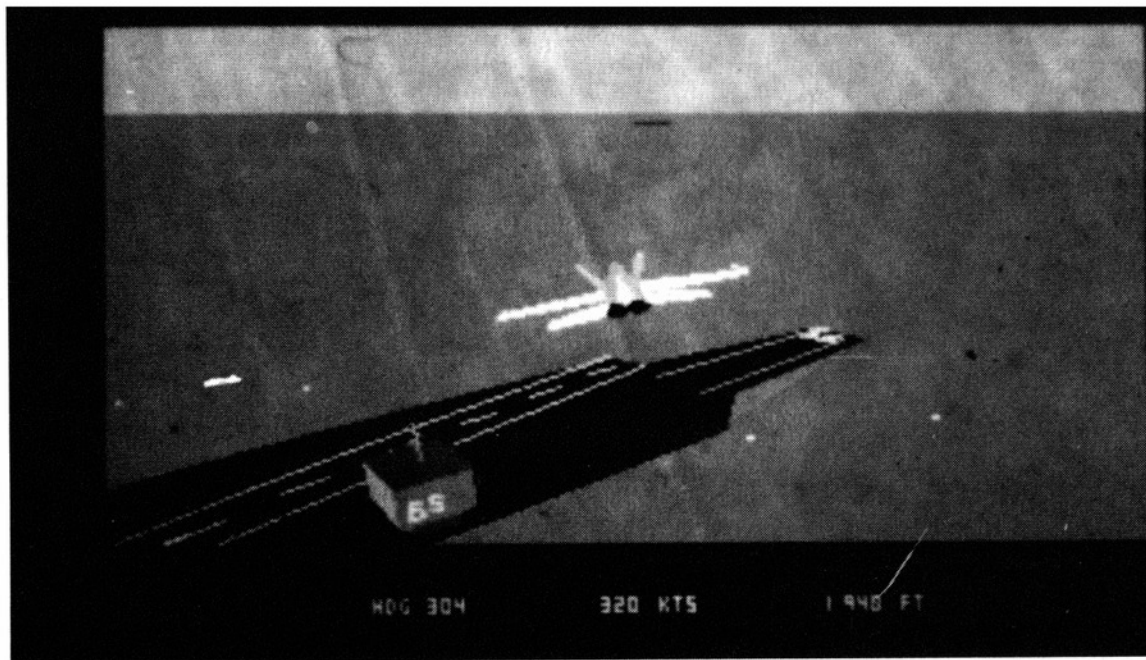
**BEGRÆNSET ANTAL PÅ LAGER**

Seks indbyggede skrifttyper.  
Udskrivning af højopløsningsgrafik.  
Mulighed for et væld af skrifttyper ved  
montering af ekstra modul.  
Elegant design, robust opbygning og  
enestående pålidelighed.  
Med 2 års fuld garanti og en pris, der  
ligger helt i bund er Citizen HQP-45  
det mest fordelagtige printerkøb når  
der stilles store krav til kvalitet og  
driftssikkerhed.

**BETA F O N**

Istedgade 79 · 1650 København V  
Telf. 01 31 02 73

# Vind Vind Vind



Der er store chancer for bingo i SOFT's gigantiske sommerkonkurrence. Vi har teamet op med Electronic Arts, folke- ne bag Interceptor superspil- let. Vær med og vind...

Der er gang i SOFT, også selv- om det er sommer og regnen siler ned.

Er du frisk, sker der noget nu - Danmarks mest gigantiske sommerkonkurrence hvor du kan vinde masser af spil, T- shirts og andet godt grej fra Electronic Arts.

Anledningen er det nye Interceptor-spil, som de gerne vil hamre lidt på tromme for. Interceptor er state-of-the-art megagrafik og hurtigt game- play, der er hentet direkte fra de dunkende varme spille- haller og ned i DIN egen 64'er. Du kan vinde 25 førstepræmi- er, nemlig signerede særeks- emplarer af det nye Intercep- tor-spil - ialt er der 25 vindere. På andenpladsen har vi 50 fantastiske designer-T-shirts med Electronic Arts logoet på

forsiden. Kvaliteten er den superholdbare fra USA. Endelig vinder 25 3. plads hel- dige en kop. Den hedder Hank.

- My name is Hank, I'm a cop, siger den.

Og selvfølgelig har også den et smart Electronic Arts symbol hen over siden.

#### Sådan vinder du

For at være med i mega-kon- kurrencen, skal du sende din kupon ind senest 1. august 1988. De første 100 kuponer, vi trækker lod iblandt, vinder automatisk præmier. Men det kræver naturligvis, at du svarer rigtigt.

Kuponen må gerne fotokopi- eres eller skrives af, hvis du ikke vil klippe i bladet. Men vi ac- cepterer kun een kupon pr. husstand, så den der med også at sende ind under mors, fars, lillesøsters og din hunds navn - det er no can do.

Alligevel: Held og lykke. Der er 100 præmier - også en til dig! Rasmus Kirkegård Kristiansen

# PRÆMIER TIL ALLE...

## KUPON

**SVAR 1:** Hvad hedder det spil, der er på billedet?

**SVAR 2:** Hvad er EOA en for- kortelse for?

**SVAR 3:** Hvor mange joysticks kan sluttes til en standard C64?

**SVAR 4:** Hvad er det danske ord for adventure-games?

NAVN:

ADRESSE:

POST-NR./BY:

TLF.-NR.:

ALDER:

Send kuponen ind senest 1. august 88 til SOFT Sommerkon- kurrence, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Så er du med i lodtrækningen om 100 lækre præmier: Spil, T- shirts og thekrus.

# SOFT-MAIL



Club på 08 28 17 16. PS: CRL og SOFT er råsejt!  
Christian Larsen, Algade 26,  
9320 Hjallerup



Hej Chr.  
Fed ting med en club for freaks med lidt mere specielle data-interesser. Hvad bliver det næste, en klub kaldet SMIL (Samarbejdende Microprogrammører i Lemvig)? Anyway, held og lykke med ze klubb.  
Hanne.



## Kom med i klubben

Oprop!  
Tak for et hylefedt blad, som alle burde tvinges til at købe.

Jeg har startet en inter-skandinavisk klub for dem, der gerne vil udvekle gode råd om programmering - især os, der er begyndt lidt på maskinkode. Jeg er selv 13 og har en 64, jeg er ret skrap på.

For at komme med i klubben, skal man være mellem 10 og 20, have en C64 og kunne komme med gode råd og fikse rutiner til andre klub-medlemmer.

Som optagelseskrav skal folk sende navn, adresse, tlf-nr samt et program, der skifter skærmfarven i maskinkode (det er for, at kun folk, der kan lidt maskinkode optages som medlemmer. Og programmet er et bevis).

Du kan også ringe efter yderligere oplysninger om The



## TA-TA-TA-TAST..

Hejsa Hanne!  
Jeg er en 14 årig dreng, der har en Amstrad CPC 464, som jeg bruger både til spil og programmering.

1: Er "Shoot'em up Construction Kit" kommet til Amstrad? (Hvis ja, er kvaliteten så lige så god som på Commodoren? Og hva' koster en bånd-version så?)

2: Jeg er totalt VILD med et spil fra firmaet "Kuma", som hedder "Fruity Frank". Desværre er der kommet load-fejl på mit bånd, så jeg tænkte at jeg ville købe et nyt. MEEN så viser det sig, at spillet slet ikke er til at opdrive!!?! Hvad skal jeg gøre? Hvor kan jeg få fat i et nyt game?!!!!... Abstinenserne begynder snart at melde sig!!! Du MÅ hjælpe mig!!

3: Hva' mæ' at lave no'en flere konkurrencer, hvor man ska' bruge sin brain lidt? (I stedet for bare at svare på nogle totalt nemme spørgsmål!)

4: Hvad blev der af "Game of the Year" konkurrencen 1987?

Herlige Hanne med den store kniv. Brevkniv, that is - jo, hun er tilbage igen i stolen, hvor hun svarer på DIN post om hvad der går rundt.

Det var lidt af en mundfuld. Og til slut:  
SOFT er et overkødt labert blad.

Med saftig hilsen,  
Morten Blaabjerg, Odense.



Hej Morten!

1: Nej.

2: Det er korrekt, at "Fruity Frank" ikke er til at få i butikkerne mere. Det er egentlig en skam, da spillet er helt i top, selvom det er ret simpelt. En løsning for dig kunne måske derfor være at annoncere efter det i Den blå Avis. Der er helt sikkert andre end mig, der sidder inde med dette fede spil!

3: Jaa, hva' mæ' det???

4: "Game of the Year '87" blev lidt af en fiasko, og sådan en gentager man jo ikke, vel??  
Hanne.



## Billigt Navneskift

Hej SOFT.

Jeg er en gæv gut på 11, der ville blive glad, hvis du gad besvare mit spørgsmål: Hvorfor har man givet Street Hassle navnet "Bop 'n Rumble"? Hilsen "Bønne", Charlottenlund.

PS: Du er en sød, lækker steg.



Hej Benjamin.

Street Hassle er titlen på et fuldprisspil fra Melbourne House. Spillet, der ligger lidt tilbage, blev ikke nogen succes, og da man nu har udgivet selvsamme spil til billigpris er navnet blevet ændret - det er også det eneste, selve spillet har de ikke rørt ved.

Normalt ændrer man ikke navnene på gamle fuldprisspil, når (hvis) de bliver relanceret som lavpris senere hen. Men her er altså undtagelsen, der kræfter reglen. "Hønne".



## Ninja Stripper!

Hej Hanne,  
Jeg er en lykkelig ejer af en 64'er, som først har lidt guf til ejerne af "Int. Karak +":

Tryk stjerne-tasten (\*) for at lave om på solstrålerne.

Tryk TGBJ ned på samme tid, og baggrunden skifter farve.

Og så til det gode:

Hold EFT ned på samme tid, og så smider karatemændene bukserne et øjeblik og bagefter kæmper de videre, som om ingenting er sket.

Og nu til mit spørgsmål:

Sidder der en smart fyr, der kan lave billyd i basic til 64'eren, for sådan en mangler jeg?!

På forhånd tak.

L. B.



Hej L.B.

Jeg glæder mig allerede til at se, hvordan sådan en Ninja-tyr åhh, fyr, ser ud med røven bar! Om der sidder en smart billyd i bassecic? Det ved jeg godt nok ikke, om der gør. Men hvis der gør, så fat pennen, drenge!  
H.K.



## Kennie-boy, that's me!!

Hej SOFT,

Jeg er en 14 årig dreng, der i et

stykke tid har gået og tænkt på, at skrive til det overfede, super, dejlige, lækre, fantastiske, kønne, pæne, mega, maxi, gode, sjove blad, som I har fået op at stå.

Efter at have holdt bladet i 2 år (sammen med min simple 64'er), har jeg opdaget, at for at få et endnu bedre blad må I have:

plakater

flere mega tester

et tykkere blad

for så vil I helt sikkert score flere læsere til det bedste blad overhovedet i Danmark (tænk over det!!)

Til slut har jeg nogle spørgsmål:

1: Er der til spillet "Defender of the Crown" kommet eller planlagt en fortsættelse?

2: Kan man bruge et 64'er joystick til en Amiga?

3: Kan du give mig adresserne på de danske softwarehuse ("Star Vision", "World Games") eller andre danske spillere?

4: Kan Arcade spillema-kinerne lave bedre grafik end en Amiga? Hvor stor forskel er der på en Amiga og en Arcade maskine? Hvor lang tid tager det programmerne at lave et enkelt spil? Med SOFT lige hilsner,  
Kent Viborg Nielsen, Lem St.



Hey Kennie Boy!

For at starte med slutningen:

4: Arcade er jo som bekendt en rigtig spillehalsmaskine, mens Amiga (500) er en hjemmecomputer med adskillige andre funktioner end bare det, at man kan putte et spil i den ene ende og få noget godt ud af den anden! Arcade maskinen er kun

bygget til et formål, nemlig at man skal kunne spille på den. Derfor vil resultatet selvfølgelig også blive bedre end på en maskine, der skal en masse andre ting, foruden det at køre med spil. Samtidig synes jeg dog, at Amiga'en har en utrolig flot grafik i forhold til så mange andre hjemmecomputere. Ofte kan spillene til Amiga endog måle sig med spillene til fx. Sega'en, og det siger jo ikke så lidt!

3: Starvision, Rodosvej 42, 2300 Kbh S og Worldwide Software, Englandsvej 358, 2770 Kastrup er nok de to danske firmaer, der er mest med på udgivelse af nye games.

2: Ja, det kan man godt: Det er nemlig standard-stik, der er monteret i begge maskiner.

1: Der er kommet en fortsættelse, men der vil højst sandsynligt gøre det (muligvis til efteråret). Spillet har jo solgt godt!

Til sidst kan jeg oplyse dig om, at SOFT altid har været i en konstat udvikling, og altid vil blive ved med at være det. Så måske en dag vil SOFT blive dit helt uopnåelig ønske blad, lige som du selv ville have kreeret det!  
Hanne.



## Bøv med Barbarian!

Hej Hanne!

Jeg har en Amiga 500 og spillet "Barbarian". Men desværre også et problem. Når jeg har klaret ca. 50%, kommer jeg til en Dracula-agtig mand, som kaster indkugler mod mig. Jeg kan ikke dræbe ham med hverken svær, pil eller skjold. Hvis jeg går forbi ham, er der bare en afgrund.

Hjælp mig! Jeg KAN ikke komme videre!!

Den uheldige dreng,

Mads.



Kære Ulykkelige Mads!

Jeg er utrolig ked af at måtte



# SOFT-MAIL

sige det, men jeg kan desværre ikke hjælpe dig. Jeg har simpelthen prøvet at finde løsningen på dit problem ALLE steder, man intet har hjulpet! Måske sidder der en eller anden Barbarian-freak derude og gemmer sig bag sit elskede SOFT. Og måske har netop HAN løsningen på dit problem!? I så fald er han velkommen til at sende mig løsningen, og jeg skal personligt viderbringe den, og kvittere med et spill!  
Det var alt,  
Hanne.



## Palbo igen

Hanne, min egen:  
Jeg har skrevet et par gange før, og har også en enkelt gang fået mit brev i bladet. Jeg har en del problems, samt en smule ris og en masse ros (med stort R).  
1: Når jeg vil lave et program i Basic, ville jeg gerne have noget at udfylde den (lange) ventetid med, når jeg loader det fra bånd. Så jeg fandt på, at lave et kort program, der lavede en titelskærm, koblete VIC 2-chippen fra og loadede selve programmet. Det viste sig nu, at når jeg havde koblet VIC 2-chippen fra med POKE 1, PEEK (1) AND 1, så ignorerede min Commo-

dore 64 bare at der lå et program på båndet, og båndtrævlere kørte videre indtil jeg stoppede den med RESET-knappen.

2: Kan jeg ændre på loadefunktionen, så skærmen flimrer mens jeg loader?

3: Hvordan laver jeg selv-startende programmer?

4: Kender I spillet "SA-KEE of Assiah"? (Et adventure fra Mastertronics). Jeg har TROUBLES med at komme forbi den temmelig irriterende GUARDIAN. Hvad skal jeg gøre?!

Hjælp mig med disse problemer, og min lykke er gjort!

Ideen med at sende brevskriverne et signeret fotografi af dig var god (tak, Ivanovich), ligesom ideen om dig som folde-ud-pige i midten af bladet (tak, Nicolai).

Så har jeg en lille opvikker til den stakkels, forelskede fyr Jacob Vejstrup, der skrev til dig i nummer 6/87:

Jeg ved ikke om "Flowers" findes til CBM 64, men sikkert er det i alle fald, at jeg har set det som spillehalsspil i Cinema 1-8 (den ved Rådhuspladsen), så du behøver ikke at rejse længere end til den kære biograf, hvor maskinen står som nummer 6 fra venstre.

God jagt, Jacob!  
Det skulle vist være alt (pyh!) for denne gang!  
Din for altid:  
Rasmus Palbo, Søborg.



Min allerkæreste Rasmus. Jeg vidste ikke, at du var sådan en lidenskabelig fyr... meen man bliver jo overrasket fra tid til anden. derfor undrer det mig heller ikke, at du synes, at Ivanovich's ide med autografkort er god; du ville jo snart have så mange, at du kunne tapetsere dit værelse med dem.....

1: Når du skriver POKE 1, PEEK(1) AND 1 nulstiller du alle bits (undtagen den første), og det betyder, at du skifter KERNAL-ROM'en ud - og erstatter den med RAM. Det vil sige, at en LOAD kommando vil hoppe ned i RAM - og jubiiie... Computeren crasher...

2: Yes - det kan du, men det kræver en del arbejde. For nu ikke at forære dig alt (så du mister selvrespekten) har vi valgt, at opstille en "plan" for hvordan du gør.

1. Lav en loadrutine (kopier eventuelt den i KERNAL'en)

2. Indsæt en INC \$D020 efter hver læste byte

3. Indsæt eventuelt en INC \$D021 lige efter (INC \$D020)

4. Hop tilbage til BASIC igen (det står i LOAD-rutinen i forvejen).

3: Hm, det var svært - Der er ingen let metode, men slår du f.eks op i bogen "Das Anticracker Buch" fra Data-Becker, vil du finde svaret på din bøn. (OK?)

4: Dear Palbo. Jeg spiller aldrig adventures og på forespørgsel hos vor lokale Dungeon Mister Cmartensen oplyste han, at han aldrig spiller adventure-BILLIGSPIL. Med andre ord: Har du probs i et fuldpris-eventyr, er han der parat til at hjælpe dig. Ellers ikke.

Til sidst vil jeg gerne bringe dig en tak på Jacob Loverboy's vegne, han har allerede købt et årskort til Cinema 1-8. De allerkærligste hilsner, din Hanne.



## Nye Epyx-Games

Hej Hanne.

Jeg vil gerne have, at du laver en liste over alle Epyx spil til mig - der må gerne stå hvilken computer, spillene findes til og måske lidt om selve spillet.

Kan du også anbefale et tennisspil?

Hilsen

Jacob Jensen, Dragør.

PS: Jeg fyldte 12 år den 28. april

Hej Jack.

Jeg fyldte 18 år den 2. juni - så nu kan jeg køre dyt!

Med hensyn til Epyx-spil: Der er lavet MANGE, rigtig MANGE. Mest kendte er nok Games-spillene, altså Summer Games, Winter Games, World Games, California Games og alt det sjov. Nyesfe er "The Games", som er kommet i en Winter-edition og er lige op over en såkaldt Summer Edition. Det skal IKKE forveksles med Winter Games og Summer Games.

Listen må du få hos Epyx. Som talked er den meget, meget lang og da mange af de ældre spil er udgået, må du nok slappe lidt af: Det bliver en forfærdelig gang rod.

Gang i tennisspil?

Ja, typerne herinde på redaktionen spiller mest Match Point. Et ældgammelt spil, men det bedste (or so the say).

True love,

Hanne.



## Snart 18

Hej med dig, Hanne.

Jeg er en dreng på snart 18 år (om 6 år).

Jeg har et problem med spillet "Land of the Lounge Lizards": Jeg kommer fra luderen ud på altanen, hvor der er et andet vindue. Hvordan kommer jeg derover?

Jeg kan forresten heller ikke finde ud af spillet på den enarmede tyveknægt - hjælp mig!

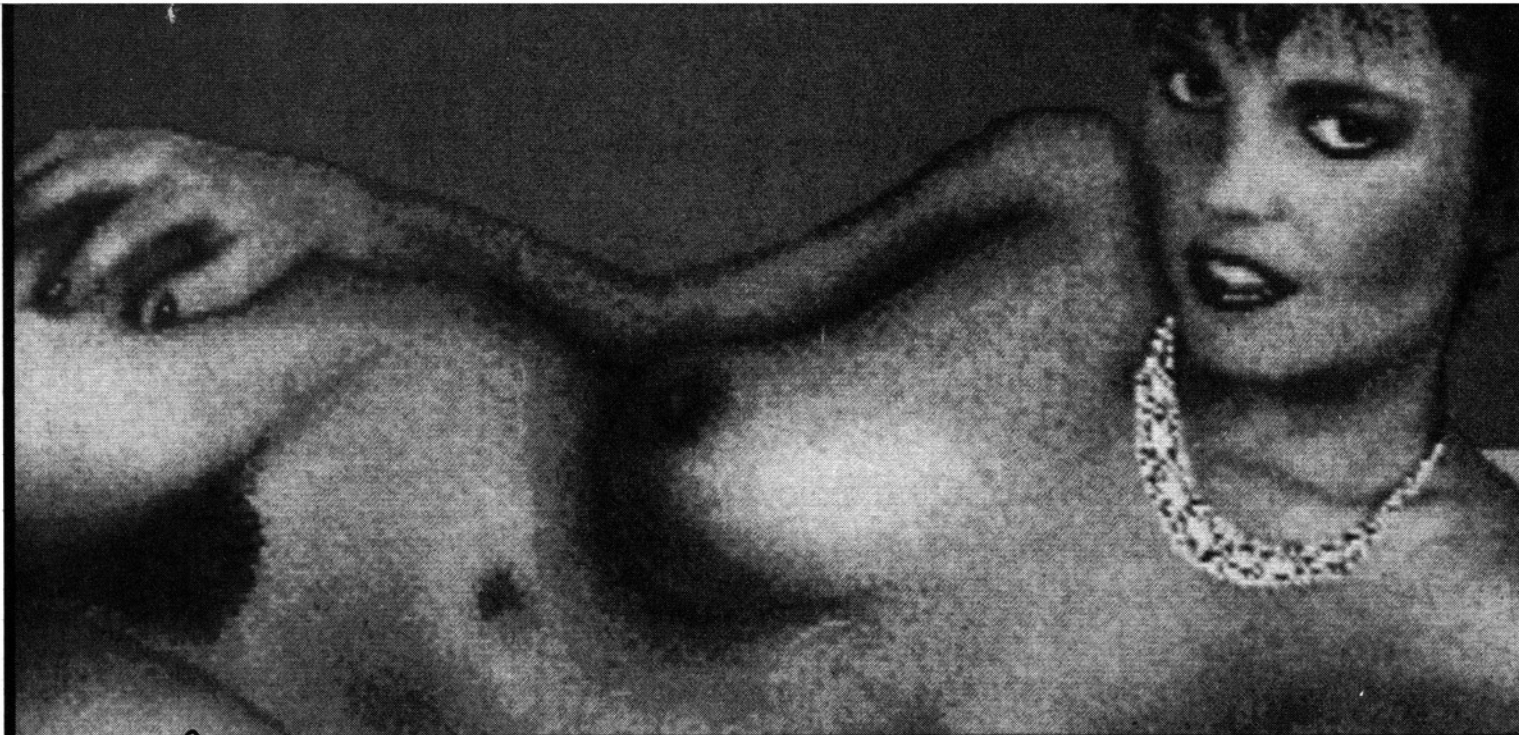
Jonas Buur Sinding, Åbyhøj.

Hjælpen er nær, Jonas.

For at få fat i glasset, skal du frst giftes. Her får du nemlig et reb, som du binder til altanen og dig selv, henholdsvis.

Tyveknægterne fungerer ligesom arcade-maskinen: Du skal bare stoppe penge i.

Hyggehejsa fra Hanne.



*På vej ind i 90'erne:* TO CONTINUE

AMIGA

# LEDER FELTET

***Efter en langsom start er Amiga blevet til succes - det ved alle data-freaks.***

***SOFT har leget med leksika: Indsamlet de historiske fakta om Amiga'en. Og oven i kommer så krystalkuglen: What will the future bring.***

Amiga. Hos mange er det ord synonym med drømme computeren. Og hos andre er drømmen gået i virkeligheden. Historien om den fantastiske computer starter egentlig i '82 hjemme hos en fyr ved navn Jay Miner. Han var ansat hos Atari og manden bag chipdesignet af Atari VCS, 400 og 800 spillemaskinerne.

Men Jay Miner syntes, det gik for langsomt hos Atari og startede sammen med David Morse firmaet Amiga.

Dengang var det "in" at lave små spillemaskiner (som vi kender fra Nintendo, Sega og netop Atari idag), hvorfor Jay Miner og David Morse satte sig for at producere den ultimative spillemaskine.

Spillemaskinen måtte hverken have tastatur, diskettedrev eller nogen nævneværdig ROM eller RAM-hukommelse. Maskinen skulle ganske enkelt være til at spille på.

I firmaets første tre leve-

måneder lavede de ingenting på selve maskinen. Hardware-troldmanden Miner gravede sig ned i RAM og custom chippenes forunderlige verden, mens David Morse tog sig af visionerne og markedsundersøgelserne.

Allerede dengang var konklusionen, at folk ikke købte spillemaskiner/hjemmecomputere for at skrive breve eller lægge budget, men for underholdningens skyld. Computeren måtte have god grafik, være let at bruge og frem for alt byde på en masse gode programmer.

#### **Kapløb med tiden**

Det blev besluttet, at Amiga'en skulle bruge en 68000 chip tilført en overlegen grafikhardware. Prisen måtte ikke runde 300 dollars.

Derefter arbejdede Morse og Miner sig frem til et kompromis mellem deres ønsker og de specifikationer, der "så" ud til

# AMIGA

at være teknisk realiserbare. Det eneste, de to pionerer på forhånd lagde sig helt fast på, var de 4096 farver.

I marts 1983 var lå den "rå" Amiga færdig på tegnebordet. Resten af 1983 skulle bruges til at skabe og teste de komplicerede customchips.

Men Amiga'en havde vokseværk. Kravene til customchipsne voksede i takt med tiden. Og pludselig var Amiga ikke længere en spillemaskine, men en fuldstændig computer. - Endda en særdeles kraftig af slagsen.

Omkring november '84 begyndte det så for alvor at se sort ud.

Prototypen ville ikke være færdig til nytårets begivenhed, Consumer Electronics Show i Chicago. Det gik ganske simpelt ikke hurtigt nok... Alle firmaets medarbejdere flyttede ind på kontoret for at give projektet det nødvendige skub fremad.

Og det lykkedes faktisk.

Den 1. januar 1984 kom der endelig liv i en tingest, der ikke lignede Amiga'en særlig meget. Prototypen bestod af 18 store printkort med i alt 3000 komponenter.

Så meget "isenkram" skulle der til at emulere det, der nu passer så nydeligt ned i dit Amigas kabinet.

I vanskeligheder

Dyret fungerede fint. Og en tilfreds David Morse kunne drage til Consumer Electronics Show.

Her lagde Morse ganske simpelt Amiga'en frem til eftersyn af interesserede softwareudviklere og ikke mindst kapitalstærke investorer.

Alle computerfolk blev naturligvis dybt imponeret af Amiga'ens fantastiske specifikationer, mens investorerne udmærket vidste, at dette drejede sig om en "meget" risikovillig kapital.

Firmaet fik dog lokket den nødvendige kapital frem på prototypen til at kunne fortsætte udviklingen.

De følgende 6 måneder gik til at finpudse maskinen og transformere de mange kom-

ponenter ned i customchips. Egentlig var det meningen at proppe al logikken ned på en chip.

Men komponenterne endte på tre separate chips - nemlig Agnus, Denise og Paula.

Her tager Agnus sig af alle DMA-funktioner (Direct Memory Access), Denise har grafikken som primære arbejdsområde, mens Paula tager sig af lyd og diverse specialfunktioner.

Set fra programmørens side af bordet arbejder de tre chips som en. De tre chips er afhængige af hverandre...

Mens man gjorde gode fremskridt på hardwarensiden, begyndte firmaet at ruste sig til en lancering på markedet i slutningen af 1984. Alt hvad der manglede, var ca. 15 millioner dollars til produktion, softwareudvikling, promotion osv.

Men det var et rigtig skidt tidspunkt. Computermarke-

det var i stagnation, og ingen turde sætte så mange penge i Amiga'en.

Morse og Miner var solgt til stanglakrids!

## Det ubarmhjertige slag mellem mastodonterne

Det dårlige marked for computerunderholdning havde naturligvis også lammet de store i branchen. Både Atari og Commodore måtte slås med svigtende intjening. Commodore, med direktør Jack Tramiel i spidsen, arbejdede alligevel med planer om en licens på Amigaens teknologi (og senere også den producerede software). Men den ide var Miner og Morse ikke særlig lune på.

I mellemtiden blev Jack Tramiel og hans familie smidt ud af deres eget firma (Commodore) og Atari måtte offentliggøre deres hidtil dårligste regnskab.

Tramiel gik ind og opkøbte Atari til spotpris og begyndte at råbe op om Amiga-firmaets slægtsskab med Atari (de havde lånt Miner og Morse penge i opstartsfasen). Amiga kæmpede for sin over-

levelse, mens Commodore og Atari kæmpede om at få lov til at købe firmaet.

Den ubarmhjertige dyst endte med salg til Commodore. Pris: 27,1 million dollars.

Men Commodore havde ingen intensioner om at sende Amiga'en på markedet med det samme. De ville have en endnu mere avanceret grafiklogik.

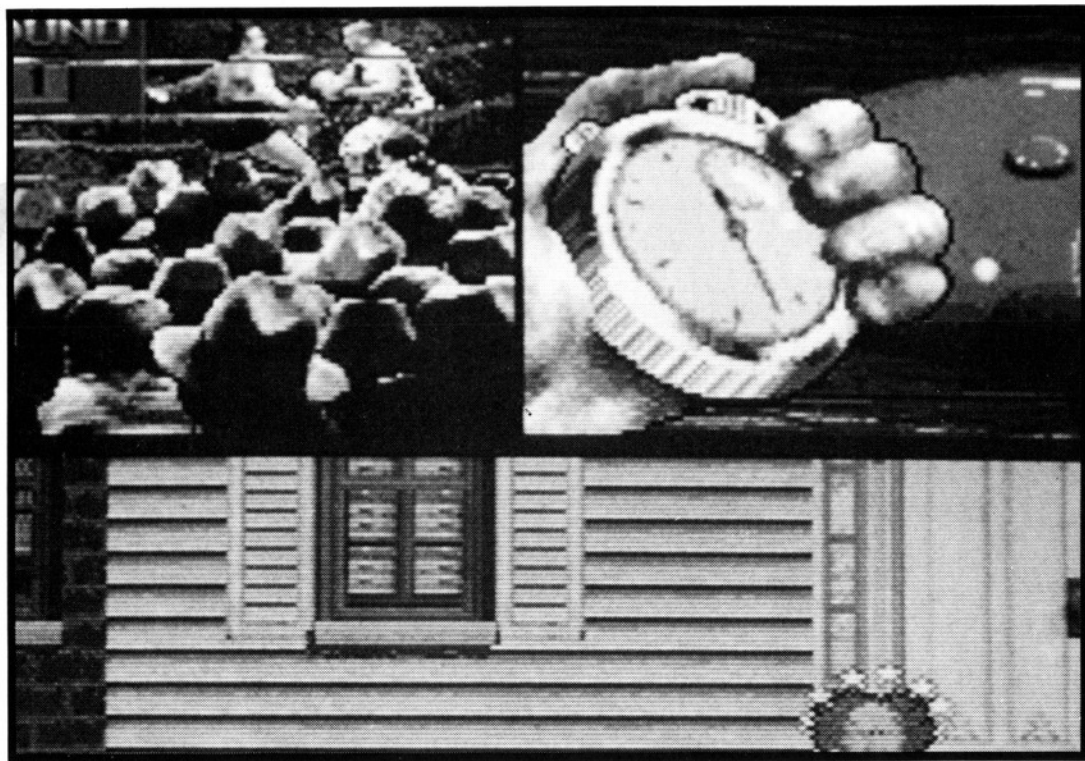
Amiga'en dukkede op i midten af 1985, mens Commodore måtte slås hårdt for overlevelsen, og der var ikke ressourcer til en ordentlig opbakning af Amiga'en.

Amiga 1000 blev en halvlunken computer, der hverken var fugl (PC) eller fisk (hjemmecomputer). Og software var der heller ikke ret meget af.

Først da prisen blev sat ned og Amiga 500 og Amiga 2000 kom på markedet, fik maskinen endelig den nødvendige omsætning.

## Commodore på krigsstien

Og derfra hopper vi så let og elegant frem til nutiden og Irving Gould - bossen over alle bossen indenfor Commodores



**The Three Stooges fra Cinemaware bliver forhåbentlig lige så fedt og weird som skærbillederne lover.**



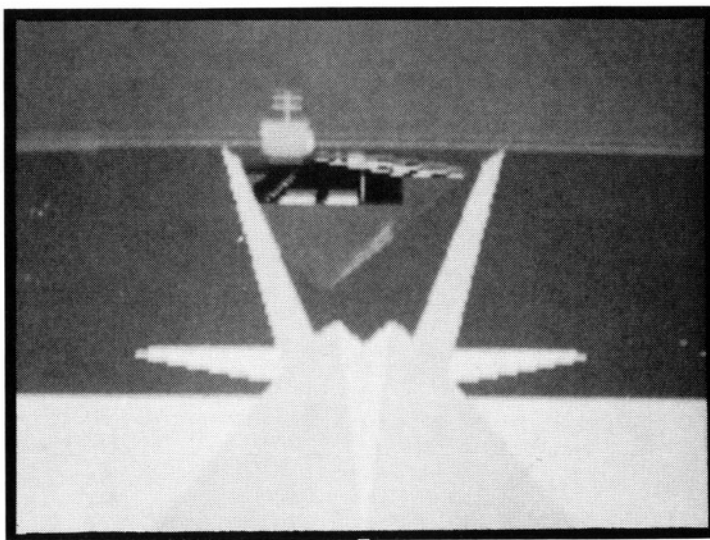
hierarki. Samme Gould var nemlig personligt til stede ved den tyske computerudstilling Cebit '88.

Og det var aldeles ikke led i nogen ferietur. Irving Gould var i Tyskland for at lancere en række nye Amiga-produkter, der gerne "skal skubbe computeren endnu længere ind i forbrugernes bevidsthed og præsentere et nyt Commodore, der ligger milevidt fra det kriseramte selskab to år tilbage i tiden".

De nye Amiga'er er, som man kunne forvente, intet mindre end heavy't nyt. Der er to nye storebrødre til Amiga 2000, et Genlock board og en bedre farvemonitor.

Storebror Amiga 2500 leveres i to versioner - begge med et forbedret customchip sæt.

Standardversionen indeholder en 68020 processor (ligesom Amiga 2000) og en Intel 80286 (der hører til i store PC/AT'er eller PS/2 model 50/60). Den specielle 2500UX, der er beregnet til kørsel med det professionelle UNIX 5.3 operativsystem, indeholder en 68020, matematisk coprocessor, en Memory Management



**Et "skud" fra den fantastisk Interceptor flysimulation fra Electronic Arts.**

Unit samt option på 100Mb tape streamer.

Den anden storebror, Amiga 3000, ville Commodore helst ikke fortælle for meget om. Men det slap da ud, at A3000 har en 68030 processor i hjertet, flere disketteredrev, op til 2 Gb RAM og netværksevner.

#### Masser af parallelle kræfter

De folk, der nikker genkendende til bare et par af de svære betegnelser, som Commodore hæfter på Amiga 2500 og 3000, vil vide, at det drejer sig om superavanceret grej.

Begge maskiner er virkelig mums for kendere, ligegyldigt om det drejer sig om entusiastter eller professionelle.

Men det kan blive bedre/værre endnu.

Commodore agter nemlig også at lancere et såkaldt

transputerkort til Amiga-serien.

Transputer er navnet på en af de heftigste chips verden hidtil har stiftet bekendtskab med. En enkelt Transputer er faktisk meget stærkere end Amigaens 68000-processor.

Transputeren er en såkaldt parallel processor. Det betyder, at man nemt kan slutte flere Transputere sammen og dele opgaverne ud på en sådan måde, at systemet bliver (næsten) lige så mange gange hurtigere som antallet af tilkoblede Transputere.

Transputeren er så stærk, at Commodores Transputerkort kun bruger Amiga'en til at styre lyd, skærm og keyboard, for ikke at sinke Transputerens beregninger.

Commodores nye Amiga-introduktioner overgår klart alle vores forventninger.

Det er ikke bare gas, når vi tør spå, at din næste state-of-the-art maskine også har et Amiga-logo på fronten!

**Morten Strunge Nielsen**

## Her er de nye AMIGA-spil:

Efter den alt for lange ventetid er der endelig kommet turbo på Amiga-software.

Men nu sker der noget...

Ocean er en af de mange firmaer, der indtil fornylig holdt sig i kulissen. Men nu er der fuld gang i Amiga-udviklingen.

Ocean lover at lancere intet mindre end seks titler til Amigaen over de næste to måneder. Det bliver Army Moves, Platoon, Gryzor, Combat School, Wisball og det weird'e ECO-game.

Elite har planer om at udsende alle deres gamle "chart-husters" til Amiga. Og hvem kunne ikke tænke sig at spille Paperboy, Ghost 'n' Goblins, Space Harrier, Buggy Boy, Thundercats eller Ikari Warriors på deres Amiga?

Selvom US Gold ikke kan siges at holde sig tilbage med konverteringer af Rolling Thunder, Bionic Command, Side Arms (GO! label) og ca. 25 andre

titler spredt ud over resten af året, har stadig sine tvivler om Amiga.

"Der mangler stadig mange købere før Amiga er rigtig stor, men der er afgjort en fremtid i maskinen" siger US Gold.

Hos Rainbird/Firebird har man smidt alle betænkeligheder overfor Amiga'en overbord. Der er ting som Starglider II, Dick Special, Bubble Bobble, Enlightenment, Verminator og masser af andet godt på vej.

Selv Firebird Silver (budgetspil) har to Amiga-spil på vej.

#### Mange flere endnu

Fra CRL kommer der klassiske produkter, såsom Tau Ceti, Academy, Black Shadow og Ball-Breaker spredt ud over de næste 6 måneder.

Hos Electronics Arts lover man, at den utrolige Interceptor flysimulator og Ferrari Formula

One ikke får lov til at stå alene særlig længe. "Vi har masser af avancerede Amiga-games under udvikling".

Cinemaware, der har soigt i massevis af oplevelser til Amiga-ejerne i SDI, Defender of the Crown og King of Chicago arbejder ligeledes med nye produkter til Amiga. Den første bliver The Three Stooges.

Mastertronic/Melbourne House er også godt markeret på Amiga-scenen. Både Xenon og Side Winder har markeret sig som de førende shoot 'em ups på markedet.

Melbourne House barsler blandt andet med konverteringer af Technos spillehalsmaskiner (Double Dragon står først i køen) og deres egne Arcadia spillehalskonverteringer. Mastertronic koncentrerer sig om arbejdet med nye budgetudgivelser.

Men Mastertronic og Firebird

Silver er ikke alene på budgetmarkedet. Fornylig annoncerede Code Masters, at de også er på vej ind i Amigalands.

Fra Microprose kan vi meget snart forvente at se Amiga-versioner af Silent Service og Gunship. Samtidig lover majoren, at alle deres gamle produkter vil være ude til Amiga i år.

Det lille softwarehus Anco, som har været med på Amiga helt fra starten af via sine tyske aftaler, er parat til at lancere et af de mere interessante spil, nemlig Strip Poker II...

Som rosinen i pølseenden står System 3's løfte om en Amiga-version af The Last Ninja til PCW Show'et i september. Det kan ikke undgå at blive en mega-succes!

Hvis spillet får succes vil Ninja II umiddelbart følge efter, lover Tim Best.



Her er den sidste indsprøjtning af sydende, flydende og total-gennemtærskede pokes til alle Danmarks C64-ejere.  
3xA serverer varen rå og uindpakket - lige til at taste ind i læ bag parasollen nede ved en af sydens strande.  
Let's hit it, boys & girls!

### Renegade

Hvis du gerne vil kunne vise dig som en ægte streetfighter burde dette 3xA pøke lige være noget for dig.  
Her er det ultimative pøke, der med garanti skaffer dig frem til "damen" hvergang.

```
10 FOR A=415 TO 463
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>6053 THEN "FEJL": END
70 POKE 452,0
80 SYS 415
90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32
100 DATA 141, 202, 2, 169, 181, 141, 203, 2
110 DATA 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255
120 DATA 255, 169, 195, 141, 148, 1, 169, 1
130 DATA 141, 149, 1, 96, 169, 3, 141, 206
140 DATA 164, 169, 2, 141, 33, 158, 76, 203
150 DATA 163
```

### Quedex

Lidt mundgodt til de spillegale. Uendeligt liv til Quedex - den finske superprogrammør Stavros Fasoulas seneste opus.  
Scroll bare deruda'  
10 FOR 528 TO 557  
20 READ A

```
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>2895 THEN PRINT "FEJL": END
70 POKE 157, 128
80 SYS 528
90 DATA 169, 29, 141, 40, 3, 169, 2, 141
100 DATA 41, 3, 32, 86, 245, 169, 6, 141
110 DATA 206, 1, 96, 72, 77, 80, 169, 181
120 DATA 141, 96, 46, 76, 235, 2
```

### Hysteria

Her er svaret på alle dine bønner. - Forløsningen af det overdrevne mæridtet af zombies, skeletter og andet godtfolk i Hysteria.

```
Bragt kvit og frit af 3xA.
10 FOR A=384 TO 436
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>4813 THEN PRINT "FEJL": END
70 PRINT "START BAANDET OG TRYK MELLEMRUM"
80 POKE 198, 0
90 WAIT 198, 1
100 SYS 384
110 DATA 162, 1, 160, 0, 132, 193, 32, 186
120 DATA 255, 32, 213, 255, 162, 26, 189, 154
130 DATA 1, 157, 122, 9, 202, 16, 247, 76
140 DATA 16, 8, 169, 48, 141, 34, 5, 169
150 DATA 4, 141, 35, 5, 76, 0, 5, 5
160 DATA 77, 73, 67, 82, 79, 169, 44, 141
170 DATA 155, 9, 76, 0, 8
```

### Star Wars

Enhver Luke Skywalker køber SOFT, og der finder han hjælpen til Star Wars spillet fra Domark.  
10 FOR A=336 TO 395  
20 READ T

```
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>6289 THEN "FEJL": END
70 SYS 336
80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 99
90 DATA 141, 247, 2, 169, 1, 141, 248, 2
100 DATA 76, 167, 2, 32, 16, 16, 32, 44
110 DATA 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 216
120 DATA 2, 169, 126, 141, 217, 2, 169, 1
130 DATA 141, 218, 2, 76, 167, 2, 141, 40
140 DATA 3, 169, 20, 141, 129, 78, 169, 0
150 DATA 141, 140, 87, 96
```

### Side Walk

Franskmændene kan også.  
I Side Walk skal du skaffe dig og din veninde billetter til Band Aid. Men det viser sig selvfølgelig mere kompliceret end forventet.  
Både billetter og scooter bliver tyvstjålet, samtidig med at du bliver lovet bank af en stor okse af en dejlig chicks fyr.  
Frygt ikke, hjælpen fra Infogrames er nær.

1. Find hippien og spørg "hvor man kan købe billetter"
  2. Gå i pladebutikken og spørg efter tre billetter
  3. Find Whacka og spørg efter en "fiver"
  4. Find Snake og sig "The man with the flail sent me"
  5. Gå tilbage til pladebutikken og sig "You really haven't any more tickets?"
  6. Find hippien og spørg ham ud om din stjalne "bike"
  7. Find Germaine's hus og stil det samme spørgsmål
  8. Gå til den blinde vej og tag motoren
  9. Gennemtæv alle bandemedlemmerne for at få flere dele. Hvergang du har banket et bandemedlem bør du i øvrigt altid gå på bar og få en drink
  10. Find punkerpigen og spørg "What do you have for sale?"
  11. Saml flere dele i diverse gyder og stræder
  12. Når du så endelig har alle delene til motorcyklen og to Band Aid billetter ringer du fra en mønttelefon og fortæller din veninde, at du vil være hos hende så hurtigt som muligt
- Snip, snap, snude, så er den historie ude.

### Garfield

Fuld fest, farve og masser af lasagne. Sådan er Garfield med 3xA hjælp.  
Her et lille nuttet uendelig mad pøke.  
10 FOR A=529 TO 562  
20 READ T  
30 POKE A,T  
40 LET N=N+T  
50 NEXT A  
60 IF N<>3256 THEN PRINT "FEJL": END  
70 POKE 157, 128  
80 SYS 529  
90 DATA 32, 86, 245, 169, 34, 141, 220, 2

# ARCADE ACTION AID



100 DATA 169, 2, 141, 221, 2, 96, 72, 77  
110 DATA 80, 169, 2, 141, 31, 9, 96, 169  
120 DATA 173, 141, 49, 77, 141, 68, 77, 76  
130 DATA 40, 8

## Arcade Classics

Klassikere har vi intet imod. Bare de er lidt længere over gulvhøjde end her. Ryd skidtet af vejen med et hurtigt poke.

Uendeligt liv på Space Invaders og

Asteroids:

10 FOR A=53242 TO 53263

20 READ T

30 POKE A,T

40 LET N=N+T

50 NEXT A

60 IF N<>2464 THEN PRINT "FEJL": END

70 SYS 53242

80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 32, 185

90 DATA 2, 169, 173, 141, 70, 16, 169, 165

100 DATA 141, 245, 76, 108, 61, 3

## Athena

Højglanspolerede good-looking græske gudinder har vi alle hørt om. Nu gør vi også noget for dem og C64!

10 FOR A=415 TO 458

20 READ T

30 POKE A,T

40 LET N=N+T

50 NEXT A

60 IF N<>5351 THEN PRINT "FEJL": END

70 SYS 415

80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32

90 DATA 141, 202, 2, 269, 181, 141, 203, 2

100 DATA 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255

110 DATA 255, 169, 195, 141, 126, 1, 169,

1

120 DATA 141, 127, 1, 96, 169, 173, 141,

105

130 DATA 59, 76, 0, 128, 0, 0, 0, 0

140 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

150 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

160 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

170 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 15

180 DATA 2

## Sidewize

Det fik en ganske rimelig anmeldelse. Alligevel vover vi at spolere spillelysten med et hurtigt poke.

10 FOR A=271 TO 298

20 READ T

30 POKE A,T

40 LET N=N+T

50 NEXT A

60 IF C<>2920 THEN PRINT "FEJL": END

70 POKE 157, 128

80 SYS 271

90 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 155, 3

100 DATA 169, 1, 141, 157, 3, 96, 72, 77

110 DATA 80, 141, 32, 208, 72, 169, 224,

141

120 DATA 24, 50, 104, 96

## Living Daylights

James Bond alias Timothy Dalton er en mors dreng sammenlignet med dig.

I hverfald sker der ting og sager med dette lille resetknaps-poke.

POKE 4390, 173

SYS 4352

## Flying Shark

Duffy gav Flying Shark en udmærket anmeldelse.

Men hvis du kender spillemaskinen er konverteringen ikke at anbefale. - Du får med garanti en del negative overraskelser undervejs.

De værste af dem afsløres med dette superpoke. Men det her er ikke for Flying Shark fanatikere med dårlige nerver...

Fat din resetknap og skriv POKE 7929,173

Og start igen med SYS 2061

# SOFT check

**Trods sommerens agurketid er det ikke småting, vi kan loade ind i `puterne netop nu: De store spilfabrikker har lanceret labyrinter, rumkrig og endog et spil med Mickey Mouse ...**



## MICKEY MUS SPILLER OP

Så er der gang i den hos Gremlin, og det er ikke småbeløb, de har brugt på festlighederne. Deres seneste hedder nemlig Mickey Mouse, og det betyder kroner i kassen hos Walt Disney Productions, der har solgt rettighederne til den populære mus, så Gremlin med eneret kunne stå for computerversionen. Mickey i pixels. Det er ikke nogen nem opgave, når vi er vant til at se den folkekære tegneseriehelt i technicolor. Men Gremlin Graphics har løst den. Måske ikke til UG, men så da i hvert fald til MG med kryds og slange... Spillet foregår i Disney Slottet, hvor fire onde hekse-damer under ledelse af uleggrimme kong Ogre har stjålet Mer-

lins tryllestav. De vil bruge den til slemme ting, og her kommer vor muse-fyr dansende ind i billedet. Ja, allesammen: Mickey er ham, der redder staven tilbage (forudsat, naturligvis, at du er skrap med et joystick).

Efter at have (mis)brugt tryllestaven har Ogre-kongefyren brækket den i fire små dele og placeret hver del i et af de fire tårne på slottet. Her er der i hvert tårn en heksemutter, der vogter, og de har hver især masser af overnaturlig hjælp. Så helt nem er den altså ikke, Mikkel Mus.

Grafikken i spillet er som den skal være. Måske den kunne være bedre eller måske det bare er vores forventninger, der er for høje og siger os, at en Mickey Mouse med kantede pixel-ører, ja det er der et eller andet galt ved. Anyway: Dårlig er grafikken ikke.

Det er lyden heller ikke. En rask lille hum-along tune i bedste Disney-stil, hvad mere kan en (Stegel)mand ønske sig. Alligevel er der noget, der siger mig, at dette er et spil for de lidt yngre aldersklasser. Selvom det da er skæppeskægt, bevares.

Afsted det går - landet skal jo reddes, Minnie skal på bytur.

Og hvad sker der så videre i selve gamet:

På vej op i tårnet møder du heksenes onde vagter, du møder Ogre-mennesker (eller hvad det nu er), spøgelses, trolddom og andet godtfolk. Giv dem

en gang tryllespray, og så er de væk - men det er ikke så nemt som det lyder. Spøgelses i spillet kommer op gennem gulvene og frem fra væggene. Hvis du ikke passer på, stjæler de, hvad du har med. Og som om det ikke var nok, kommer der særlige magiske væsener bagfra, som udspekuleret benytter samtlige tricks for at hindre dig i at få samlet tryllestavens fire dele.

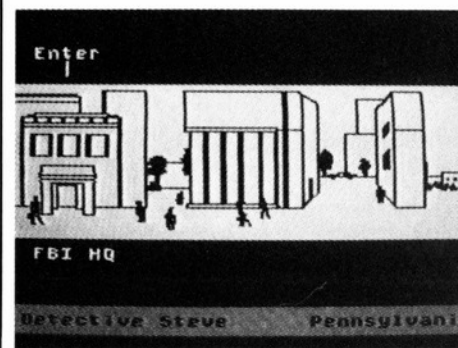
Hold udlig efter spøgelse og de onde kræfter - de er ude på at få dig til at væde dine underdreng af bare skræk.

Disneyland er under tidspres, så skynd dig, hvis ikke landet skal forblive i trældom til evig tid. Du skal hoppe op efter heksene, men pas på, for de kaster ildkugler og andre mindre morsomme gespenser efter dig. Ren tegnefilm.

Hvis du får samlet alle fire dele af staven, er det hjem til Ogre kongen, som venter ved noget, der i bedste familie-stil er kaldet "Ildsøen ved Djævlbroen". Hyggehejsa, her skal du kæmpe mod ham i Le grande Finale: En solid nævekamp, hvor du højst må bruge tryllestaven som våben. Vinder du også her, er Disneyland lykkelig og indtil alles dages ende. Thats all folks - så får I ikke mere for den 25-øre...

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★



## SAM SPADE, PRIVATE INVESTIGATOR

Noget sagde mig, denne aften ikke ville blive en helt almindelig aften. Neonskiltet blinkede og jeg så dovent på det glas Jack Daniels, der havde stået på samme sted siden i eftermiddags. Da jeg hørte trin på trappen, rørte jeg ved

min Walter PKK. Men det var kun den dumme blondine fra tankstationen. Jeg var på hjemmebane. Min mund føltes som rådden moskusokse, men der var ikke nogen vej tilbage - jeg var på jobbet, nødt til at fuldføre spillet.

"Intrigue". Det var, hvad de skrappe drenge nede på Station 47 kaldte det. Jeg loadede min Walter og loadede samtidig spillet ind i den gamle, slidte Commodore 64. I spillet "taler" du med forskellige skumle typer (og dumme dukker) ved hjælp af text. TALK, EXAMINE, ENTER og HAIL CAB (skaf en taxi) er nogle få af de muligheder, du har.

Washingtons gader vises i smart sort/hvid, det seneste siden tonefilmen og Ford T. Grafikken er simpel, alt for simpel for en private investigator som dig, men når du taler med personerne i spillet, må du blive imponeret: De er digitaliserede billeder, der bevæger læberne, når de siger noget!

Som om den kedelige sort/hvide grafik ikke var nok, er Intrigue også lidt for nemt at løse. Godt nok lyder baggrundshistorien kompliceret: Du skal finde tre ting, et gemmested og din kidnappede bror samtidig med at du skal forhindre forbryderne i at udløse en dødbringerende nervergas over byen. Men-men-men: Dette er alt for let.

"It's a piece of cake", som Sam Spade ville have sagt det.

Oveni kommer, at der er alt for få locations. Intrigue er et sjovt spil, men det er alt for lille til at kunne holde interessen fanget i længere tid. Som billigspil ville Intrigue kunne blive en sand kanon-succes. Som det er nu? Tja, der er bedre ting at bruge kronerne på...

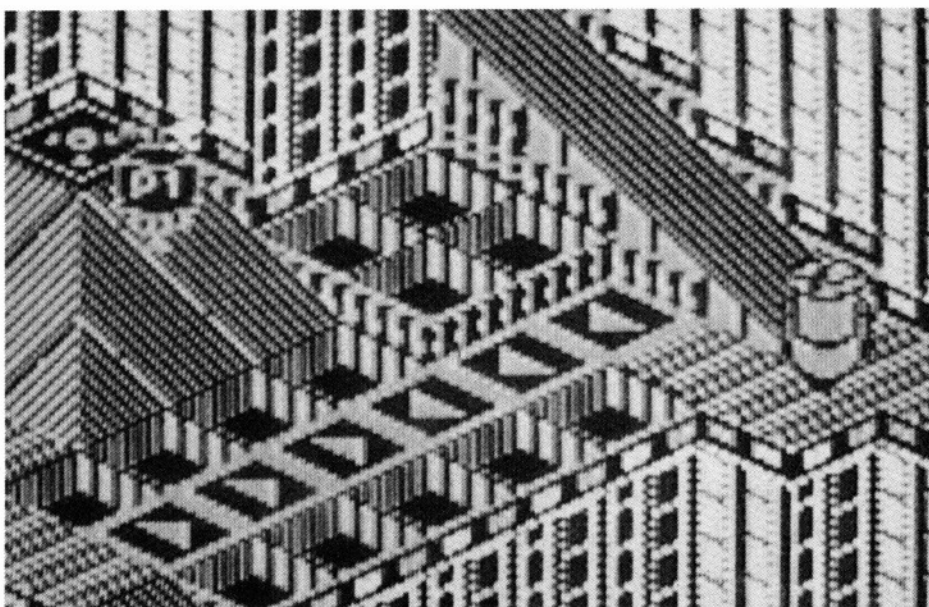
Christian

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★

## BRAYBROOKS MAGNETISME

Graftgold var der engang et par gutter, der gik sammen og kaldte sig. Disse gutter var ikke mister hvemsomhelst i softwarebranchen og deres spil blev da også vidt berømte under Hewson-navnet: Navnene var Andrew "Uridium" Braybrook og Steve "Quazatron" Turner.

I efteråret '87 forlod de to "drenge" Hewson og fik istedet en kontrakt med det engelske telefonvæsen. Nej, ikke



som montører eller fejlmeldings-damer, men som programmører: Det er nemlig British Telecomsoft, der ejer Telecomsoft, som igen står bag firmaer som Rainbird, Firebird og Silverbird. Og det er firmaer, som vil frem.

Under Firebird navnet har de to netop barslet med seneste game, Magnetron. Spillet foregår i rummet på ialt otte store baner, der er sammensat af seksten skærme i en slags fire gange fire formation. Du styrer reparations-robotten KLP-2, et nuttet lille R2D2-agtigt væsen, hvis opgave det er at disarmere fire atomreaktorer på hver bane samtidig med at han skal kæmpe mod en flåde af blodtørstige (øhm, metaltørstige) alliens. Heldige asen.

Banerne i Magnetron er opbygget lidt efter samme mønster som i Marble Madness og de andre kuglespil: Der er mange skrå flader i det tredimensionelle landskab og desuden kommer du ud for ramper, slalombaner, nedfaldsskakter og huller. Altsammen noget, du skal styre omkring på mens du skyder fjendske aliens til rumstøv og leder efter de fire reaktorer på hvert niveau.

Når du finder en reaktor, kommer du ind i et under-spil, hvor det gælder om at styre nogle energi-dimser ned i selve reaktoren. Det er ikke så let, som det lyder, for delene giver magnetiske udslag og skal hele tiden balanceres meget nøje.

For at det ikke alt for meget skal ligne noget, vi har set før, har de to herrer Braybrook og Turner - erfarne som de jo er i denne branche - lagt nogle små sekvenser ind, der kan peppe det hele op. For eksempel har du mulighed for at tilføje lidt ekstra styrke ved at nedlægge en af droiderne i spillet. Det foregår i en slags under-spil, som du kommer ind på via en computer terminal i selve spillet, og selvom under-spillet er lidt dødt (det er et skubbe-puslebrikker spil, der mest

af alt minder om noget til 29.85), giver det alligevel hele Magnetron det ekstra piff, der adskiller det fra mængden.

Klarer du at nedlægge en overmægtig droid, får du selv flere og mægtigere våben. Af våben har du udover de almindelige dum-dum kugler også flyvende frisbees, nogle boomerangs, de såkaldte hoppende bomber og lidt andet godt fra hjemmевærnets reservedelslager.

Der er nok at tage sig til i Magnetron og de færreste vil mene, handlingen er let at gå til. Der er masser af udfordring til de næste par uger (eller måneder) og det er ikke altid lige nemt.

Spillet minder en hel del om en blanding af Turners Quazatron og Braybrooks Paradroid. Har du allerede de to i samlingen, er der måske ikke det vilde ved Magnetron, men har du dem ikke, må du i sandhed ud at købe dette nye spil. Magnetron er nemlig en blanding af det bedste fra de to herrers tidligere spil. Og som sådan er det helt OK med kryds og slange til.

Christian

Grafik	★★★(★)
Lyd	★★★(★)
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

SOFT  
check

# STURT NUMMER

Så er Bub og Bob igen på færde. Den-  
negang er det Commodores superma-  
skine, der må lægge ryg til løjerne.

Og her er Amiga'en ikke helt uden  
evner. Rent faktisk besidder compute-  
ren større grafik og lyd-evner end Bubb-  
le Bobble- spillemaskinen.

Men det er jo heller ikke en fantastisk  
præsentation af varen Bubble Bobble  
er blevet kendt for. Det er den utrolige  
spilleglæde, der har fanget computer-  
publikummet.

Bubble Bobble er ganske enkelt, hvad  
Pacman var for et halvt årti siden. Mas-  
ser af tiltrækning.

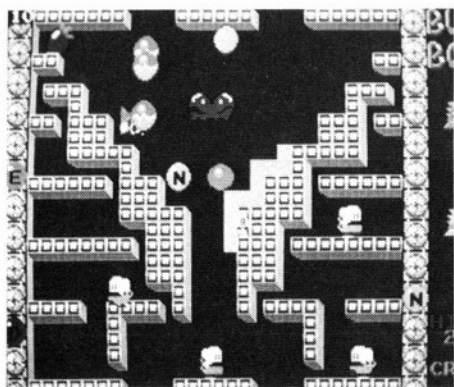
Og det er sådan vi kan lide det!

Lær alle de mærkelige ting og sager at  
kende og du vil nå helt hen til bane 100  
efter et par ugers heftig spillet. Vores  
topscore på den første dags var næst-  
ten 300.000 points - vel at mærke opnå-  
et uden at snyde sig til mere end de  
originale fire liv (gøres ved at hamre  
umådeholdent på fireknappen umid-  
delbart efter det sidste livs ballonpusteri  
er røget ud i det blå).

Ta' udfordringen op og sus ned til din  
favorit-softwarebiks efter Bubble Bobb-  
le.

Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Fængslende	★★★★★
Action	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



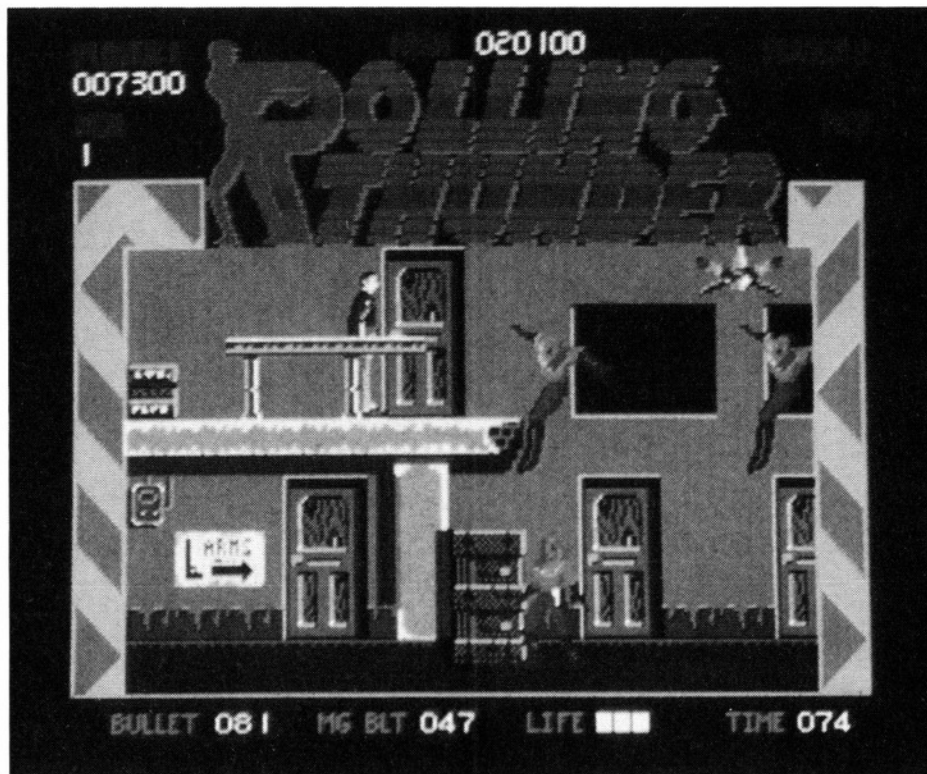
# SOFT check

have sovet grundigt i timen, da blitteren  
blev gennemgået. Scroll'et er bare  
dybt godnat!

Rolling Thunder er som sådan et rimeligt  
skægt spil og tiltrækker da de første  
kvarter. Men så er der heller ikke meget  
mere gang i den sag...

Morten

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★



# LYN OG TORDEN

Så er Rolling Thunder også ankommet til  
Amiga. Og det har konverteringsfolke-  
ne klaret meget bedre end hos C64.

Ja, øh, Amiga-spillet er da mindst et  
kvarter mere værd end Commodore  
64-forlægget...

Musikken er akkurat som på spillehals-  
maskinen og lydeffekterne er bare lige i  
øjet. Døre, der bliver åbnet, og skud  
giver samme oplevelse som super-  
agenten må have (dog uden negative  
detaljer i stil med våde, kolde og/eller  
stinkende underbukser).

Men grafikken og selve action'en kan  
desværre ikke leve op til lydsidens høje  
niveau.

Programmørerne må for eksempel

Sådan er SOFT Check karak-  
tererne:

- ★ Det arveste, hold dig langt væk!
  - ★★ Dårligt. Mere egnet til billigspil.
  - ★★★ Kan gå an, men hel-  
ler ikke mere.
  - ★★★★ Klart over standard-  
en. Godt!
  - ★★★★★ Det fantastiske.
- KØB DET!!**

# HEFTIG SVÆRDACTION

Så skal vi til det igen...

Det overdrevne falliske blikfang hos side 9-pigen med de store nødder, Maria Whittaker, og en ligegyldig bodybuilder med et maksimalt stort sværd.

Jo, det er selvfølgelig Barbarian fra Palace Software testen drejer sig om.

Prinsessen er endnu en gang kommet i nød og du må puste støvet af joystick og Amiga for at redde hende fra en ond begærer. Denne gang kommer du, den almægtige barbar-kriger med det overdimensionerede sværd, direkte fra det glemte land i Nord for at slå Drax og hans otte håndgangne mænd ihjel.

Det sker i en decideret middelmådig grafik. Selv det eneste rigtigt gode - dværgeren, der bærer (modstanderens) døde krop ud af banen og sparker til det afhuggede hovede - kunne være udført bedre på Amiga.

Lyd er der heller ikke "spildt" specielt meget plads til. Men det der er, oses til gengæld af atmosfære. Når sværdene rammer mod hinanden lyder det akkurat som i virkeligheden.

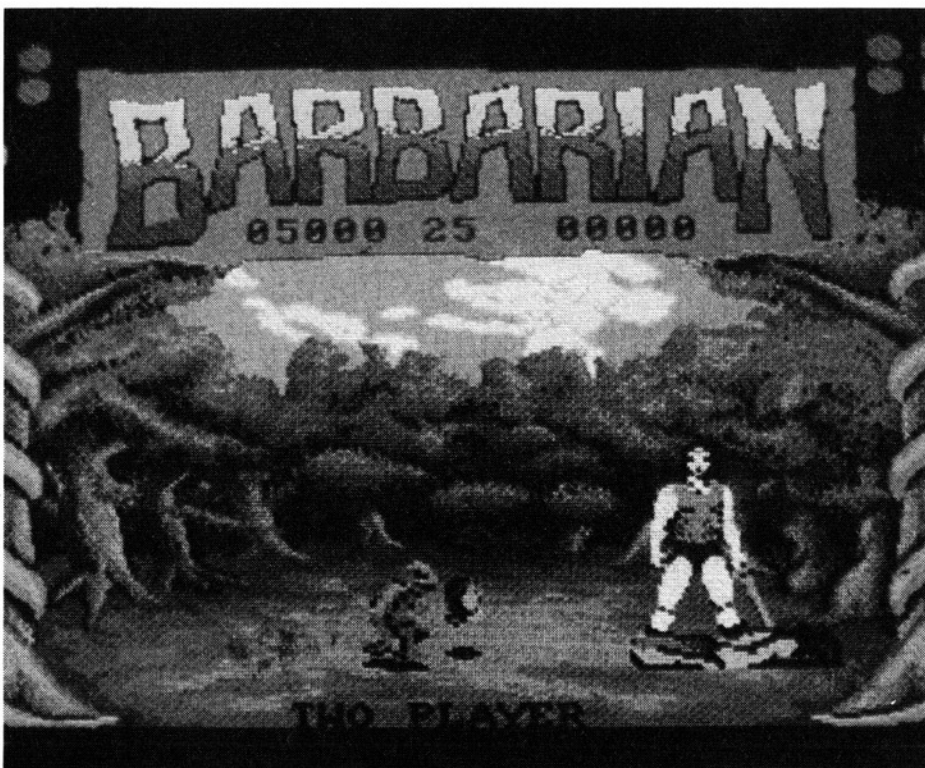
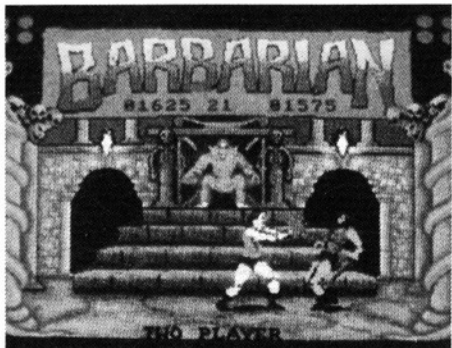
Alt hvad Barbarian mangler i udnyttelse af Amigaens potentiell bliver betalt i action-mættet gameplay. Barbarian er virkelig nervepirrende og decideret råt. Prøv bare at se, hvad der sker, når en af sværdkæmperne får kappet hovedet. Det er perfekt animeret ned til mindste detalje!

Amiga-versionen har med andre ord alt, som vi allerede har set på C64, men heller ikke ret meget mere. Taktikken er den samme, mens grafikken og lyden har fået et mindre pift.

Det er både dejligt og en lille smule nedslående, at se Palace's Barbarian til Amiga...

Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★



## SUPERSPIL?

Programmeret i Tyskland, udgivet i England og nu i Danmark.

Kort sagt et rigtig internationalt eventyr til glæde for Europas samling. Lige netop sådan et spil er sikkert fuldt kvalificeret til at stikke snyltehornene i et fedt lille EF-tilskud, hvis bare ophavsmændene har de rigtige kontakter...

Nu ligger landet imidlertid sådan, at nystartede Logotron har valgt at udgive Starray uden tilskud. "Spillet sælger sig selv, det er ganske enkelt det bedste shoot 'em up nogensinde set på en 68000-maskine" siger Logotrons udgiver, Herbert Wright.

Men det ser ud til, han har gjort regning uden vært. Sidewinder fra Melbourne House er mindst lige så godt og billigere! Starray er godt nok shoot 'em up-action så det brager, når det er bedst/værst. Simpelt og skægt tidsfordriv...

Og det tyske programmeringsteam Hidden Treasures har afgjort gjort en del ud af toptuningen af spillet.

Baggrundsgrafikken er faktisk temmelig flot (med en slags tredimensionelt skovbryn), og forgrundsgrafikken kan da også gå an.

Introduktionsmelodunten er nogenlunde okay (lille popmelodi, der ville være et par P3-afspilninger værdig) og selve spil-effekterne er tilpas finpudsede.

Men grafik og lyd gør ikke det hele. Midt i al perfektionismen har man tilsyneladende glemt noget vigtigt...

Det manglende et-eller-andet er tiltrækningen, som er alfa og omega i alle fede spil.

# SOFT check

Starray er ganske enkelt ikke tilstrækkeligt hurtigt og afvekslende til at det bliver sjovt på noget tidspunkt. Spillet er set for mange gange før - her er der ingen grund til at prøve en gang til!

Morten

Lyd	★★★★(★)
Grafik	★★★★(★)
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

# SOFT check

## EN RIGTIG STINKER

Så er det med at kridte Adidas-erne, drenge og piger. Det er tid til en rask lille "Skriv ind til Onkel Christian og sig hvad du synes"-konkurrence. Emnet for aftenens quiz er Sophistry - du ved, det nye super-duber mega-ega fantastiske brætspil for det ganske computerfolk. Hvad er det, jeg hører i min øresnegl? Studiet siger, der er een nede på tredje række, der ikke kender Sophistry. Jaså. Vil du være venlig at komme herop, og skal vi så - publikum - allesammen gi' den unge herre her en hånd. Ja, sådan, jatak. Taktak.

Sophistry er seneste udspil fra CRL og havde du fulgt lidt med i firmaets annoncer, ville du se, at spillet er "fremtidens brætspil". Og ikke nok med det: Også "Det ultimative i strategi-spil". Er du med nu?

Nå ikke. Well, hvis vi skal fortælle mere om Sophistry må det være, at du styrer den her lille "ting", der ganske langsomt flytter sig rundt på noget, der lige så godt kunne have været en papbane i det virkelige liv som en gang grafik på computerskærmen. Men nuvel, er du til langsom action, er Sophistry en vinder. Med nu? Ikke?? Kom så publikum, gi' Svend-Bent her et buuh, mens jeg fortsætter i dagens tekst:

Sophistry går ud på, at du skal krybe rundt mellem klodserne og samle points samt nøgler, du kan bytte til andre

nøgler. Selvom din "ting" er meget langsom, kan den også skyde lidt, men der er ikke meget at skyde på, så brug hellere tiden på at lære reglerne.

Regler er der mange af. Rigtig mange, endda. Kigger du i instruktionerne bliver du ikke meget klogere og prøver du at spille lidt, lærer du heller intet. Spillet har alt for mange svære regler, man skal sætte sig ind i før det (måske) bliver sjovt, så man giver op alt for tidligt. Ærgerligt, CRL burde ellers vide bedre med deres snart 6 års erfaring i bizzen. Nuvel, du skal rundt og samle forskelligt gods op og på din vej støder du på kasser med spørgsmålstegn og andre underlige symboler. De gør forskellige ting, men det er allsammen så gaab kedeligt, at ingen rigtig gider tage sig sammen til at lære reglerne og finde ud af, hvad Sophistry handler om. Desværre.

Vores quiz her i aften går ud på at panelet - her til min venstre side - skal afgøre om testerne - dem på min højre side - har ret, når de kalder Sophistry "en rigtig stinker". Først giver vi ordet til panelets leder, Kalle Kaalkvist:

- Hvad mener I med en rigtig stinker? Og så åbner vi for boks 2, testerne må gerne svare:

- Jo, alt for mange regler og alt for lidt action (Anders, 12).

- Det er OK, man ikke skal skyde, men så burde der til gengæld være en anden form for udfordring, ikke som nu, hvor man bare keder sig (Henrik, 16).

- Jeg samler og samler og samler de skide nøgler, men der sker sgu' ikke en fis (Palle, 15).

Så vidt for testholdet. Og nu til afstemningsresultatet: Giver folk testerne ret. Er Sophistry "en rigtig stinker"? Tilbage til studiet, signing off:

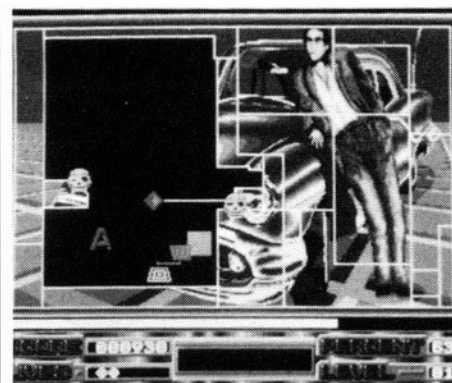
Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★

## KOPIER, KOPIER, KOPIER

Der var engang en ung programmør. Han havde en god ide til et spil og fortalte sin mor om den. Hun syntes, det lød som et sandt superspil og sagde til den unge håbefulde:

"- Drag ud i verden og søg lykken, sønnike".



Derpå drog den unge programmør afsted. Han rejste og rejste og rejste og kom så omsider til et fjernt og fremmed land, hvor folkene var små og gule og havde skæve øjne. Den unge programmør syntes, det var et underligt land: Japanesien, som det hed. Men folkene i landet var gode til at lave computerspil. Så gode, at de solgte dem til resten af verden.

Snart fik den unge programmør et job i et software-firma, der udviklede spilleautomater, som unge mennesker på programmørens egen alder kunne putte to kroner i for at spille på.

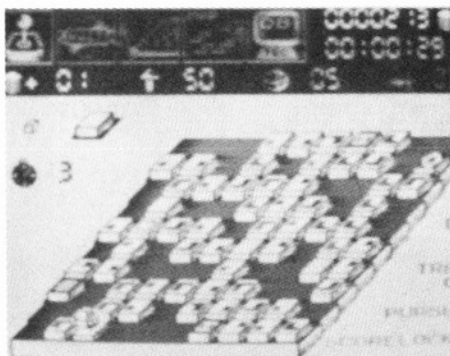
En sen aften begyndte den unge programmør at arbejde på sin ide. Han arbejdede og arbejdede hele natten, lige til den lyse morgen. Da de japanske forretningsfolk mødte på arbejde var den unge programmørs spil færdig: Et spil, han kaldte "Qix".

"Qix" blev snart en stor succes i automat-verdenen. Overalt, hvor der stod maskiner, stod der også en "Qix". Og folk spillede rent faktisk på den.

I "Qix" går det ud på, at du skal styre en streg-tegner, der kører rundt og skal indrømme så store felter af skærmen som muligt. Når en streg er tegnet og et felt indrammet, fyldes det ud med malning og det lyder allsammen meget nemt, hvis ikke det var fordi der dels er små dyr, der løber rundt efter dig på de streger, du har tegnet og dels en stor dræber-Qix, der huserer og hænger på den del af skærmen, der stæder af fri (den del, der bliver mindre og mindre efterhånden som du får rammet ind). For at gøre det hele en tand mere tricky, er der desuden indført den regel, at rammer den store dræber-Qix en streg, der ikke er færdigtegnet, er det tof, finito, goodbye og farvel Ruth. Desværre.

Når du i Qix har fuldført en vis procentdel af skærmen (70-75%), ryger du videre til næste level: En ny, blank skærm hvor udfordringer og hastigheder har fået et tryk opad.

Nå, men hvorfor nu skrive så meget om et fire-fem år gammelt grillbar-spil i et blad, der ellers er kendt for at være Danmarks absolut hotteste blødvare-tidning? Et blad, der er på banen med





de seneste, hotteste, superfantastiske osv. (ja, ja, stop det nu, læseren HAR jo allerede købt bladet. red.)

Jo, ser du: Det nye Power Styx til Amiga er slet og ret en forklædt version af Qix. Det er lavet af nogle vesttyskere, der ikke har villet betale den unge Qix-programmør og ophavsmand rettighe-der for at konvertere spillet og bruge navnet, så i stedet har man slet og ret og såre simpelt bare "løftet" hele ideen bag spillet, ændret en itty-lille-bitty smule og så ellers kørt der ud af for fuldt tryk med et lettere maskeret navn: Power Styx.

Når vi ser bort fra, at det naturligvis er stygt at svindle, bedrage & kopiere, må vi alligevel erkende, at tyskerne har gjort et godt job.

Power Styx er kvaliware og det på trods af, at prisen i detail er under de 200,- (altså Amiga-lavpris).

Der er ikke de store forskelle fra original Qix. Naturligvis er grafikken blevet bedre med årene, så Power Styx er pænere at se på, men i gameplay er de to spil stort set ens. God ting ved Power Styx er, at når du maler skærmen ud, er det ikke bare maling, der kommer frem efterhånden: Det er et flot tegnet motiv istedet for, så nysgerrigheden altid driver een til lige at skulle prøve bare een gang til - hvad mon den næste tegning rummer (der er 15 forskellige ialt)...

Første level har en suveræn flot bag-grundsgrafik med en bil, der langsomt afdækkes. En lækker vogn.

Grafikken er helt fin, men lyden mangler et sidste piff. Hvornår begynder programmørerne på Amiga et bruge maskinens sublime lydchip til andet end de evindelige digitaliserede sampler-host?

Det virker da, som det skal, men heller ikke mere end det.

Så megef om Power Styx. Programmørerne bag spillet har ikke tænkt een ærlig tanke, men har blot moslet på og kopieret hele grund-konceptet efter bedste beskab. Men de har, uanset hensigten, klaret det meget godt...

Bare synd for den unge Qix-mand, der drog ud i verden og i dag sidder i Japan uden en øre. Han er til grin hver gang han ser, at andre stjæler hans ideer. Tough luck.

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★(*)

## SPEKTAKEL-SPIL MED GO' GRAFIK

Også programmørerne har deres egne favoritspil og deres egne idoler blandt andre programmører.

"Nemesis" er titlen på et spil, der ikke bare ligger lidt tid tilbage men åbenbart også har en stor stjerne hos mange programmører. I hvert fald har "Nemesis" dannet skole for en lang række senere spil: Det bliver ganske simpelt kopieret råt og hæmningsløst. Et af de spil, der bruger "Nemesis" som forbillede, er det vesttyske Sarcophaser til Amigaen.

Sarcophaser er et rigtigt spektakel-spil, hvor du skal flyve vandret gennem nogle huler og ud i rummet mens du skyder på alt, hvad du kan komme i nærheden af (og naturligvis undgår det sjov, der kommer i nærheden af dig).

Allerede i første level møder du fjendens talstærke flåde af rumskibe og andre ting, der dytter op fra nederen af skærmen. Når du har skudt en formation fjender i sænk, kommer der små symboler frem på skærmen - dem skal du samle sammen, så får du nye ekstradimser, der kan lidt af hvert: Flere våben, mere power og andet i den dur.

"Smartbomb"-effekten er en fin finfe. Tryk på en tast, så gør den som alle andre smartbombs i alle andre spil: Udrydder alt liv på hele skærmen, med undtagelse - of course - af dig selv.

Koncentrer dig om at skyde fjender ned, bruge dine ekstra- muligheder og undgå missiler og ufoer, der kommer op nedefra. læs de sidste har en yderst uheldig vane med at ramme dig i

# SOFT check

maven eller halen lige når du tror, du er fløjet forbi dem.

Blandt Nemesis-kopierne er Sarcophaser klart den bedste version.

Lyden er i spillet er lidt kedelig: Det er samlede, digitaliserede lyde, men til gengæld er titelmelodien klart suveræn.

Som et lille kuriosum kan nævnes, at alle levels med lyd og grafik ligger komplet i hukommelsen. Det er kun den ekstra titelmusik, der skal loades separat ind, hvis du har en Amiga 500. Resten af spillet kan ligge i hele hukommelsen samtidig.

Sarcophaser er god, solid programmeringskunst og en ganske fin kopi af "Nemesis". Spillet er værd at se nærmere på. Ikke mindst, for de mange muligheder for ekstra-udstyr, bl.a. flere våben, giver Sarcophaser det sidste touch, der gør det noget værd...

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

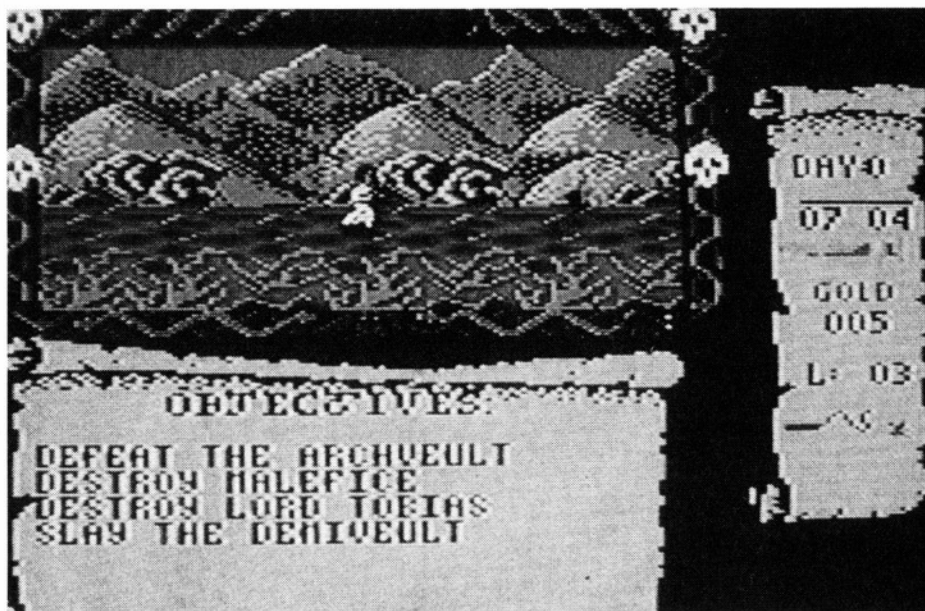


# I BLODENS DAL

Dengang jeg var en sød lille dreng (det er længe siden!) var jeg dybt fascineret af en trilogi, der hed De hvide Bjerge. Den handlede om nogle store maskiner på 3 ben, tripederne, der havde invaderet jorden. Hvert år arrangerede de en jagt, hvor en straffefange blev sluppet løs i en dal, fik 5 minutters forspring, hvorefter en tripede jernede efter ham. Jagten endte næsten altid med, at det stakkels bytte blev spredt ud over et større areal end en menneskekrop kan holde til. Den ide har Gremlin bøffet og kaldt den Blood Valley. Her er handlingen forlagt til den dystre dal The valley of Gad, hvor den onde Archveult hersker. The Archveult (Ærkevølten) er prototypen på en redaktør: Stor, blå og slimet med lange hugtænder og fangame. Han får hvert år sin lige så onde ven Kristus Bloodheart til at tøffe rundt og opkøbe slaver (anmeldere?), der ser ud som om de kan levere en sjov fight før de bliver ædt af uhyret.

går ud på, at hver spiller får et joystick og en hvid skærm samt noget tyrkisk fakkirmusik til deling. Der sidder man så til man ikke gider det mere. Her kan jeg klart anbefale at have et ludospil ved hånden.

Nå tænkte jeg så. Man kan jo altid forsøge sig med 1-spillerversionen. Jeg loadede forfra, Lod 64'eren om The Archveult og valgte selv en priest som han kunne jage. Denne gang tabte jeg ører, næse, mund papskæg og Ray Bans af chokket over den revolutionerende grafik. Min figur var vist med noget så sublimt som en kæmpe klods i bedste ZX-81 stil. Det skal dog retfærdigvis siges, at klodsen var i indtil flere farver. Så kan du bide dig selv i en 220 voltsledning på at jeg startede forfra endnu en gang. Denne gang valgte jeg en ny slave, The Barbarian, og sandelig om han ikke virkede. Jeg blev helt overstadig over, at jeg både kunne gå frem og tilbage samt slå med mit sværd. Jeg blev straks overfaldet af en eller anden bums, med ved at bruge min geniale taktik: Stå stille og hold fireknappen i bund. Så går uhyret lige ind og får kniven, uden at du får stænk på skjorten. Efter at have nakket de første uhyrer,



Høj liniebetaling tænkte jeg. Man kan ovenikøbet spille to spillere, så den ene spiller The Archveult, mens den anden kan vælge mellem 3 forskellige slaver. The Barbarian, The Priest eller The Thief. Splitscreen og hele dynen. Ind med disketten, læse reglerne og vente på at gamet loader færdigt. Derefter skulle den spiller der var The Archveult vælge, hvor han ville have sine 3 allierede planter. Det fik jeg hurtigt grejet og jokkede fireknappen i bund. 22 nanosekunder senere var min kæmpepipocionaze på ved ind i monitoren. Gremlin har nemlig ikke opfundet en 2-spillerversion af Blood Valley, men i stedet Det store afskyelige snespil, der i al sin enkelthed

fundt jeg en gylden kande på jorden. Jeg var sikker på at jeg her havde fundet min superzapperpowerblasterproppistol, så jeg hentede menuen frem, for at se hvad jeg kunne bruge den til. Menuen har 3 punkter: Quit, Inventory og Use. Ved hjælp af styrepinden kan man få den funktion man ønsker til at blinke og derefter trykke fire. Her har Gremlin fundet på den helt originale ide, at lade menupunkterne blinke mellem gult og gult, så man slet ikke har en chance for at se hvad man vælger. Alt i alt et ekstra spændingsmoment ved Blood Valley. Efter et par baner kom jeg hen i et kloster, hvor jeg hver gang jeg klaskede et monster, mistede lidt

# SOFT check

energi. Så kræver det ikke meget fantasi at finde ud af, at jeg før eller siden kreperede til trods for at jeg vekslede mellem alle mine to sværds slag. En enkelt variation så jeg, da jeg mødte en troid. Den gav mig valget mellem at betale løsesum eller blive ædt. Heldigvis havde jeg samlet en del guld sammen, og hvad betyder lidt penge mellem venner.

Jeg har i øvrigt glemt at nævne, at jeg allerede i linje 15 stak en skruetrækker i højttaleren idet der ikke var anden lyd end førnævnte fakirrytmer.

Jeg håber for Gremlin, at de bare er kommet til at sende mig et bestrålet eksemplar af Blood Valley, for hvis 2-spillerversionen virker og præsten ikke er en klods kan spillet da godt placere sig i middelklassen

Hans Henrik

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

## EN FJERN FREMTID...

Det er en fjern, fjern fremtid. Jorden trues af en fremmed magt fra rummet og du sendes til modangreb. Ene mand skal du forsvare jordens overlevelse mod den enorme fjende. Tryk på fireknappen og gør dig klar. Jordens fremtid afhænger af DIG!

Har vi hørt sådan en omgængelig skvalder før? Ja, naturligvis. Alle anmelderne kan den her smøre i søvne, for langt over halvdelen af alle computerspil handler om rummet (især det ydre rum er populært, only God knows why) og af disse er baggrundshistorien langt overv-

ejende den der med: Du er eneste mand mod en stor fjende, bla bla ævle bævle osv osv i tomgang en 5-10 linier. Jo, vi kender alt til den slags.

Og vi glæder os til den dag, et af spillfirmaerne viser ærlighed, mod & mandshjerte nok til at stå frem og simpelthen offentligt bag på spilcoveret skrive: "Det her spil har ikke nogen syg og kedelig baggrundshistorie om rummet eller fjerne planeter, for vi ved jo allesammen godt at det kun handler om een eneste ting - tryk på den lille røde og fyr den af! Få afreageret for dine agressioner! Enjoy!"

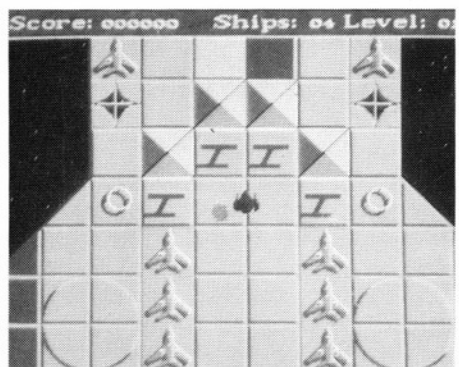
Det ville være tider, men det har vi ventet på siden computerbranchen var et lille barn. Og vi får sandsynligvis lov at vente mange, mange år endnu. Iridon er et af de spil, hvor skvalderen bagpå kører i tomgang med en syg rumhistorie af den slags, vi kender til hudløshed og har hørt 32 trekvarter før. Nej, nej, nej, stop det dog!

Iridon er et rimeligt jævnt spil. Pæn grafik, sober lyd, rimelig action, kort sagt: Et spil, du kan være begyndt at forære væk.

Hvis ikke, det da var for den kedelige 40 på dusinet baggrunds-historie, der må være udtænkt af en visser hjerneknop. Nå, men lidt om spillet er på sin plads: Uridium fans vil elske det her. Godt nok scroller skidtet "den anden vej" (på højkant), men hele feelen er den samme og grafikken meget ens. Sprites er der nok af og de glider gnidningsfrit og flot, som de jo skal, når programmøren ved, hvad han laver. Der er afveksling nok i Iridon, takket være de ialt 50 forskellige rumskibe, og for hvert level stiger sværhedsgraden (som det er skik og brug og god latin i dusinprogrammørernes skole). Du kommer ikke til at kede dig.

En highscore-liste er der desuden blevet plads til. Den gemmes på disketten og giver dermed en all-time high, der jo ikke forsvinder, når du slukker.

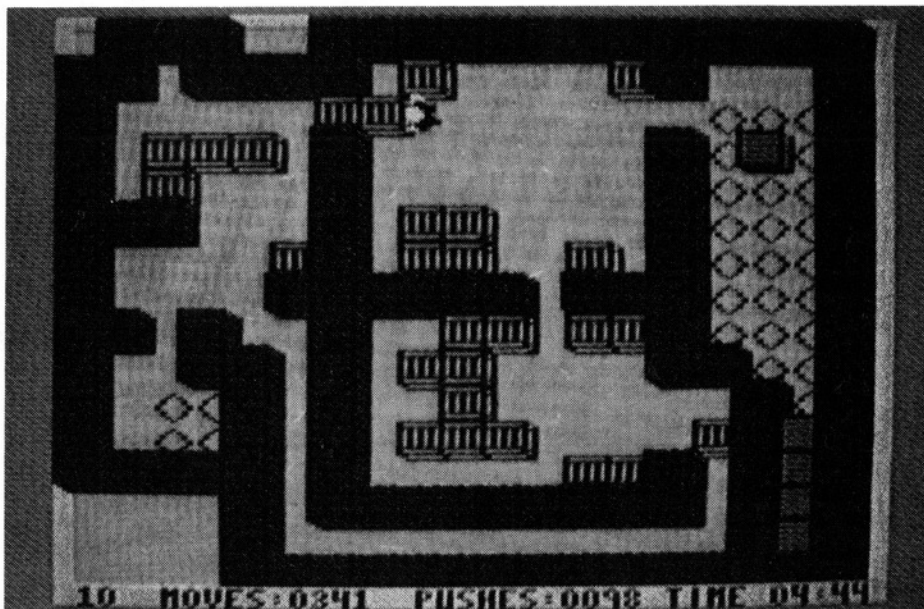
Der er slet ikke noget nyt i Iridon. Som nævnt minder spillet om Uridium, og det er jo alt sammen meget godt, hvis ikke det var fordi Uridium er et over to år gammelt spil og til en langt mindre computer (64'eren istedet for Amiga).



Iridon kunne være blevet et langt bedre spil. Som det er nu, er det slet ikke dårligt. Det virker bare, som om programmørerne er løbet tør for fantasi allerede inden de begyndte at programmere. Men sådan er det jo, når man vælger at lave det, alle de andre også laver:

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★



## NYT GAMMELT GAME

Der er ikke ligefrem liv og glade dage i Soko-Ban. Det er snarere et spil for ham, der kan li' at bruge indersiden af den store byld øverst på halsen istedet for udelukkende hele tiden at trykke den lille røde på joysticket i bund. Med Soko-Ban kommer der 50 forskellige skærme, du kan gå rundt i. Er det ikke nok, har du med den indbyggede editor mulighed for selv at konstruere endnu næsten 50.

Hver skærm har et antal kraterer, der er strøet med løs hånd rundt mellem gyderne og stræderne. Desuden er der opbevaringssteder for disse kraterer. Din opgave er simpel nok: Skub kratererne rundt et efter et og få dem hen på opbevaringsstederne.

På level 1 er dette nemt nok, men på level 8 er det direkte svært. Problemet er, at du kun kan skubbe ET ENKELT

krater ad gangen: To er simpelthen for tunge.

Du kan - hvis du er heldig - skubbe et krater fra forskellige sider. Hvis du er uheldig, skubber du krateret ned i en gang, hvor du ikke kan skubbe det længere. Og så sidder du fast.

Du kan starte på en hvilken som helst skærm i Soko-Ban uden passwords. Så hvis du tror, level 8 er svært, burde du for god ordens skyld lure lidt en enkelt gang på f.eks. level 42 eller måske 45. Så skal du bare se løjer! Hvis du tror, det er noget, du kan klare på under een dag, burde du opstille som statsminister. For så er du nemlig Danmarks bedste problemløser - en mand, der har store strategiske evner.

Du får score efter en blanding af hvor

hurtigt, du har løst hver skærm, hvor mange træk, du har brugt og hvor mange gange, du har skubbet til hvert blokerende krater. Det gælder altså både om at tænke sig om, men også tænke hurtigt.

Som en ekstra feature (en lille god een, endda) er der lagt et såkaldt "competition mode" ind i spillet. Vælger du denne option, kan op til fire forskellige spillere konkurrere samtidig. Godt tænkt, mere-mere.

Men det er ikke nok til at gøre Soko-Ban

SOFT  
check

# SOFT check

til en succes. Dette spil virker uhyggeligt gammeldaws, og en opringning til udgiveren (Mirrorsoft) afslører da også, at spillet egentlig er opfundet for tre år siden og dengang blev udgivet på cartridge til MSX-computerne. Det er først nu, at man har taget sig sammen til at lave Commodore 64/128 og IBM PC kompatible versioner. Så selvom spillet er nyt, er ideen bag det altså ret gammel: Mindst tre år.

Det er lidt af et chok at se så gammel-dags et spil i '88. Grafikken er tydeligt outdated, og selvom selve den logiske ide bag spillet er meget god, skal der gøres noget ved alt det andet: Grafik, lyd, fart osv. osv.

De store afvekslinger er der heller ikke meget af, så vort bud er, at du nok vil lægge Soko-Ban op på glemmehylden efter nogle dages intens spillet. Vi har også set IBM versionen og den er lidt bedre, men alligevel ikke meget.

Derfor: Næse til Mirrorsoft for at lancere nye "gamle" spil (og så endda til fuld pris. Stor gonzo).

Christian

Grafik	★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

## EN LILLE OST REJSTE

Det er med Pacman som med de gamle Olsen-Bande film: Vi ved, det er lidt gammeldags. Der er kommet nyere ting frem og noget, der har mange flere farver og langt større budgetter, men alligevel er der ikke noget som at bruge en søndag eftermiddag med en stak Olsen-Bande film på videoen.

De repræsenterer noget ægte, man ikke kan tage fra os. Vi har både "Den med Osten" og de tre fra Olsen-Banden dybt inde i vore hjerter. Og fælles for både Pacman og Egon "Skidegodt, Egon" Olsen er, at det er god, gedigen

underholdning uden at overdrive og uden at være plat. Vi morer os på en måde, vi kan være bekendt. Vi kan også lade hele familien se med, for det her - det ved vi jo, hvad er.

Sådan er det også med Pacman. Alle, også ungerne, kan styre "Den med Osten" rundt i labyrinten, hvor alle prikkerne skal spises. Der er noget næsten helligt over Osten, som ingen kan røre ved. Her er klassikeren over alle computerspils-klassikere.

Nu har "nogen" (i dette tilfælde Quicksilva) imidlertid dristet sig til at ændre lidt ved hvor gamle helt fra de glade tidlig-80'ere.

Pacman er tilbage. Det nye spil hedder slet og ret Pacland og her er den trinde gule fyr flyttet væk fra labyrinten og ind i sit eget land - Pacland. Pacland er en serie skærme med baggrundsgrafik, der mest af alt ligner noget, der er hentet ud fra et Wonderboy-spil parret med Mario Brothers.

Din opgave i dette land er at finde en forsvunden fe og hjælpe hende tilbage til sit eventyrland og undervejs skal du samle frugter og de små prikker, der også er i almindeligt Pacman.

Mange af detaljerne fra Pacman er med, også de fire spøgelser Blinky, Pinky, Clyde og Inky, som du kan spise, hvis du forinden selv har fået en power-pille. Som noget nyt i dette spil kan spøgelserne køre biler og flyve i flyvemaskiner, hvor de kaster bomber på dig. Jo, Pacman er sandelig blevet high-tech på det sidste.

En anden nyhed er, at vores ellers så urørlige kult-ost er blevet udstyret med noget så abnormt som hænder, ben og en dum lille tyroler-hat!! Hvorfor gør de dog det imod os? Det ville svare til, at Ove Sprogøe i rollen som Olsen-Bandens leder efter en spjældtur kom ud som rødhåret og erklærede, at han var blevet medlem af Moon-bevægelsen!

Pacman er Pacman. Alene for at ændre på vores allesammen favorit-ostefigur numero uno trækkes der en enkelt stjerne fra Quicksilvas karakter. Sådan noget gør man bare ikke - you can do anything, but don't you step on my blue suede shoes...

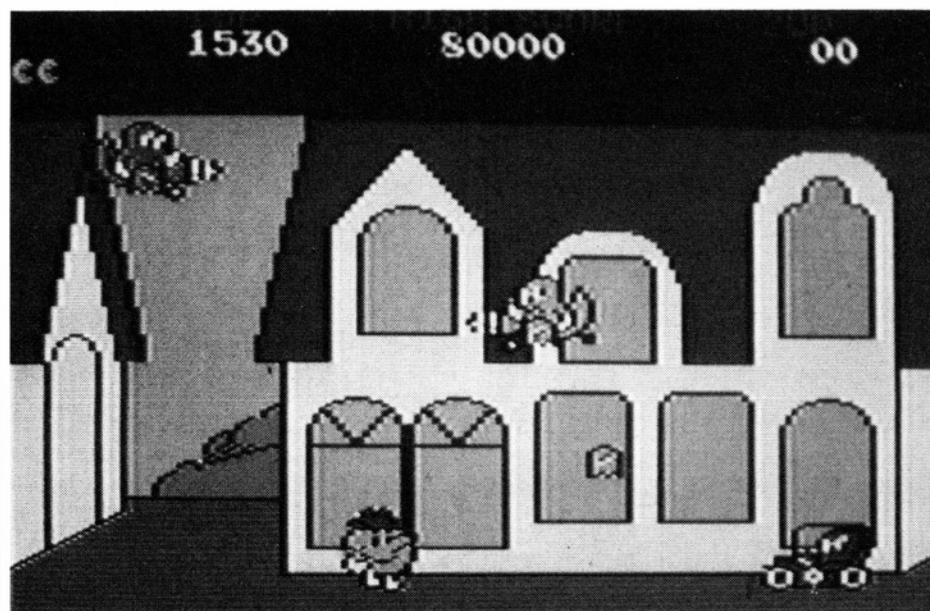
Anyway, Pacman (inkl. arme, ben, hat) drøner altså rundt i det her Pacland (der med den simple baggrundsgrafik ligner noget, en fem-årig lavede som afgangseksamen i børnehaven) og skal komme så langt som muligt. Senere i spillet kommer der et bonus-niveau, hvor du skal samle frugter, og et godt stykke endnu senere kommer udfordringer som flyvende skyer, rullende træstammer og andre farer.

Grafikken er jævnt pæn uden at være ophidsende. Lyden er helt god uden at rykke. Og action, jo det er der da, men det rykker ikke hegnspele eller det, der er mere gang i. Fængslende? Vel mest for de yngre generationer, men OK - ikke uden evner.

Pacland bliver aldrig en klassiker som Pacman. Der vil aldrig være et spil, der matcher den ægte, gode gamle charmerende "Den med Osten": Pacman. Men Pacland er, set for sig selv og uden sammenligninger, et ganske relativt rimeligt spil. Især hvis der er småfolk (dem under 11) i familien. Spillet er af den type, alle kan lære, og sætter man ikke de store krav til indhold, kan man sagtens blive bidt af det.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



# SOFT check

## KEDELIGT JAPSEKSPIL

Juhuu, nu skal vi rigtig til at lege. Her har vi nemlig Thexder fra amerikanske Sierra, der bare er det tykke, hvis man skal tro omslagets superpeppede reklame-tekst.

Thexder kommer direkte fra de overfyldte japanske byer (og programmørteamet Game Arts i særdeleshed), hvor gamemedesign bliver behandlet som en kunstform. Og Thexder har mere musik, animation og gameplay, end du nogensinde havde troet muligt fra en hjemmecomputer.

Thexder kommer direkte fra de overfyldte japanske byer (og programmørteamet Game Arts i særdeleshed), hvor gamemedesign bliver behandlet som en kunstform. Og Thexder har mere musik, animation og gameplay, end du nogensinde havde troet muligt fra en hjemmecomputer.

Spillet er skabt til andengenerations-computere med 16-bit processorer og avancerede animationsmuligheder. Thexder er et af tidens bedst solgte arcadespil i Japan. Der er solgt mere end en halv million eksemplarer til hjemmecomputere. Med konverteringen til amerikanske (og europæiske) maskiner kan Thexder blive et af verdens bedst solgte computerspill!

Det lyder jo ikke helt dårligt, vel?

Selv når amerikanerens sans for overdrev-velser er fratrukket teksten er der endnu en del lovprisninger tilbage. Ikke desto mindre har jeres kyniske testhold fundet ud af, at Thexder er bundskraberen af bundskraberne blandt de spil vi har set i meget lang tid.

Det kan umuligt være i Thexder, Sierra har fundet en detaljeret kunstværks-grafik og den perfekt koreograferede musik. Sådanne dyre ord kan selv den mest nærsynede og skeløjede games-tester umuligt rable af om Thexder, uanset brandertens størrelse.

Rollen som Thexder, en hyper dual-armor Robot-Jet Transformer, er ganske simpelt utrolig kedelig. Og hans varmesøgende lasere og følsomme flymekanisme er ganske som i ethvert andet tredierangsspil til VIC20.

Kortet, der fører spilleren let igennem første level må være inkluderet for at

køberens tud ikke skal vokse sig alt for meget større end Pinocchio's. Kortet danner et nogenlunde skjul (holder ca. 5 minutter) for et gennemført gabespil, hvor ensformighed er en dyd.

Vi giver ikke ti flade ører for alle de "smarte" features, som energirestaurende dimser, omdannelsen til fly på de steder hvor spillet bliver en smule svære-re, skjoldet til sikring mod de få optrin med forholdsvis heftig action og den lårtykke symbolik, der ligger i den røde farve som "forbudt" område.

Spillets eneste opløftende feature er en sød lille japser- pigestemme, der siger goddag og fortæller, når man er passeret helskindet gennem en level - på japansk, selvfølgelig.

Thexder er kort sagt rigtigt japansk. Det vil sige, lidt action og store krav til hukommelsen om, hvad man skal gøre på et givet tidspunkt. Gaaaab.

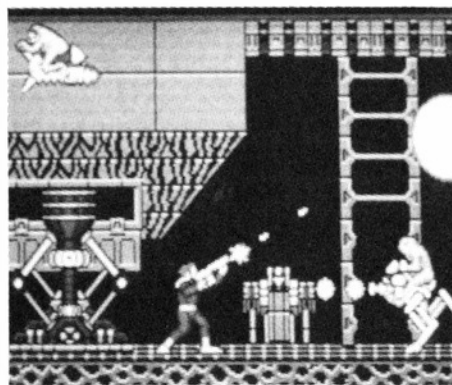
Vores hårdprøvede testhold præsterede trods de ekstremt dårlige odds, at nå halvvejs igennem level 3 før den sidste var faldet i søvn.

Vi tør vædde på, at du ikke kan slå vores super-rekord uden brug af diverse opkvikkende stoffer!

Thexder er bare røven af fjerde division...

Morten

Grafik	★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	hvaba'?
Pris/kvalitet	★



## PSYGNOSIS IGEN

Jeps, så er der nye løjer ude fra 16-bit fyrene hos Psygnosis.

Det betyder naturligvis en superlativ intro, der ikke lader Barbarian noget tilbage.

Kort sagt, en håndfuld animeret action med en overraskende space-fyr, der vrænger som Humphrey, og har en gun på størrelse med W.C.Field's tud. Bør absolut ses!

Du spiller rollen som space-fyren. Kært barn har mange navne, så folk vælger alt efter behag at kalde dig Drak, den sidste Obliterator eller ganske enkelt: Den ultimative kriger!

Og netop Jordan har mere brug for en ultimativ kriger end nogensinde før. Et krigsfartøj fra det ydre rum har udryddet hele vores flåde af stjerneskebe og er på vej til at gøre det samme med moder Jord!

For at genskabe lov og orden må skibet nødvendigvis saboteres indefra. Det betyder at du skal gennemse alle rummene fra den ene ende til den anden og samle ting op. - Vel at mærke uden at blive skudt i sænk af alle de mærkelige livsformer.

Med over 100 forskellige lokationer i det tredimensionelle spillefelt bliver omtanke lynhurtigt den name of the game. Et kort eller i det mindste en sværtlæselig struktur-skitse er et absolut must, hvis du også skal ligne en vinder.

Men ellers kan man jo altid gå rundt og nyde den fede grafik samt synthmelodien, der bare giver spillet <17så<10 meget ekstra i atmosfære.

Håbefulde Obliteratorer må vænne sig til at bruge det samme musestyrede kontrolsystem som i Barbarian. Men bare rolig, det gør ikke ondt, og irriterer kun lige i starten.

Der er dog et par skønhedspletter på Obliterator-gamet.

Først og fremmest hastigheden. Det går mærkbart langsommere, hvis der er mange ting på skærmen og scenskiftene kunne også godt gå hurtigere. Jeg kunne godt tænke mig at optimere lidt på deres udviklingssystem maskinkode ved en passende lejlighed...

Spillets skelet (slås og finde ting) minder også en del mere om Barbarians end godt er. Til gengæld er der endnu ikke noteret nogen programmeringsbugs i den store sorte bog- og vi er faktisk nået et godt stykke over halvvejen i Obliterator.

Men under alle omstændigheder leverer Psygnosis et meget bedre og dybere game end Cinemaware, der tilsyneladende er det eneste softwarehus, der bevæger sig i nogenlunde samme genre.

Obliterator er klart mere biograf-agtigt, end det verden hidtil har set fra Cinemaware, der ellers gerne praler af sine "ikke inkluderede popcorn".

Det er med garanti ikke alle spillere, der føler sig tiltrukket af Obliterator. Men de der gør, får god valuta for pengene!

Morten

Lyd	★★★★
Grafik	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★

# SOFTWARE

## - VIL DET GØRE DIG RIG?

**Alt hvad du behøver for at få succes i softwarebranchen er gå-på-mod og et godt hoved... samt en hulens masse held.**

**Men der er visse ting du bør vide, før du prøver lykken ..**

Har du en god ide til et computerspil, ligger der et færdigt gamesdesign på dit bord, eller er dit eget spil mindst lige så godt, som dem der sælges i butikkerne?

Så er der ikke langt til at forsøge sit held udi computerfaget uden for hjemmets fire vægge.

Det er ikke let på egen hånd at producere noget, der lever op til de høje kvalitetskrav i dag.

Men det er en ren jungle at komme heldigt afsted med at sælge ideen til et softwarefirma, uden at blive snydt så vandet driver!

Softwarebranchen er stadig ikke helt stueren. Der opererer alt for mange "smarte" fyre, som scorer kassen på programmørernes bekostning.

Vi har set det alt for mange gange. Og må nok indstille os på at møde det mange gange endnu...

### Skal se proff ut lige fra starten

Ligegyldigt om det drejer sig om et gamesdesign eller et færdigt program, skal det se flot ud lige fra starten. Ellers risikerer du bare, at det drukner blandt alle de ting, der bliver smidt i papirkurven,

længe inden "testeren" overhovedet har nået at få en tanke igennem hovedet.

For et spil betyder "flot", at introduktionsbilledet og ikke mindst den første skærmbilled spilleaction ligger nogenlunde på højde med det, man ser hos andre spil.

Lad hellere være med at indlægge noget billede, mens spillet loader, hvis ikke du er lidt af en kunstnerspire.

Det er testerens første indtryk, der går over alt andet. Hvis starten af spillet er dårligt, er det meget usandsynligt, at firmaet gider ulejlige sig med at se nærmere på produktet.

En cheatmode tæller aldrig fra i det endelige indtryk.

Og sørg for alt i verden for, at spillet virkelig er til at spille for lille Peter på 9 år. Ideelt skal spillet være let at gå til, komplet umuligt at gennemføre og være delvist betinget af held og uheld (nogle gange lettere at opnå high score end andre).

Overalt hvor vi kommer, siger softwarefirmaerne det samme. Spillet skal først og fremmest have et vist anstrøg af originalitet og tiltrækning, hvis så ikke grafikken eller lyden er helt fantastisk, har firmaet mulighed for at få det "fikset" hos en proff.

### Copyrights

Et af de mest kildne spørgsmål for en håbefuld programmør er at have beskyttet sine ideer.

Hvad gør en klog, hvis et softwarefirma, du har sendt dit program til, pludselig påstår, at det er skrevet af dem?

Når du skal bevise det modsatte, er det altid en god ide at have beskytte programmet mod hacking og at have placeret en håndfuld copyrightsymboler med dit navn og dato. Det bør også stå tydeligt på skærmen - enten på startskærmen eller i selve spillet.

Det er også en god ide at gemme al dokumentationen bag programmet.

Men det gælder fremfor alt om at kunne bevise, på hvilken dato spillet blev færdiggjort. Ellers kan firmaet jo bare påstå, de blev færdige en uge før udgivelsen... En af de simpleste sikkerhedsforanstaltninger er at forsegle et brev, der indeholder spillet, gå ned på posthuset og sende det rekommanderet til sig selv.

Med kvittering for indleveringen af brevet i den ene hånd, og den forseglede forsendelse i den anden, skulle det ikke være helt umu-

ligt at bevise dets rette ophav.

Hvis du regner med at have en ny bestseller på hånden og ønsker en optimal juridisk sikring af programmet, bør du rette henvendelse til det engelske National Software Register.

Grundlaget for National Software Register er englændernes vage lovgivning på softwareområdet (vistnok dårligere end Danmarks!)

For et engangshonorar vil National Software Register opbevare dit bånd eller din diskette lige så længe du lever plus 50 år. De internationale ophavsrettigheder foreskriver nemlig, at man kun beholder eneretten 50 år ud over dødstidspunktet.

Firmaet er naturligvis 100% uafhængigt af alle softwarefirmaer og kan præstere et juridisk vandtæt bevis for indleveringsdatoen. National Software Register er beliggende 235 Chase Side, Enfield, Middlesex EN2 0RA.

### Kontrakten

En kontrakt er uundværlig i enhver aftale, ligegyldigt hvor flinke folkene hos det interesserede softwarehus end måtte være.

Standardkontrakter findes lige fra to sider spredt tekst til



**Simon Nicol. Ung programmør, der blev snydt af Ocean og Gremlin, men nu er blevet rig takket være Martech.**

Som regel er kontrakterne på 1-2 år. Derefter har du så muligheden for at forhandle med budgetfabrikanterne omkring en relancering... Husk endelig, at du reelt set ikke anses i stand til at skrive under på noget som helst bindende uden væрге, så længe du er mindreårig!

### Lidt succes meget fiasko

Og dermed er viså nået til den værste del af salget - pengene.

Skal der betales et vist forskud, kommer pengene ved lanceringen, eller skal du vente et udefineret stykke tid, inden firmaet ser sig i stand til at sende pengene til udbetaling.

Du kan blive tilbudt fra 20% og helt ned til 3-4% i "royalty", afhængigt af softwarehus.

Her er det vigtigt også at overveje, hvor mange spil et givet softwarehus har for vane at sælge. Mastertronic og Firebird Silver har de laveste royalties i 'bizzen, men er alligevel klart at foretrække fremfor mange af de mindre fuldpris-firmaer.

Indhent oplysninger om re-

klamefremstødets størrelse, distributionen, kopieringsomkostninger, firmaets rygte og ikke mindst, om man vil forbedre spillets grafik og lyd inden udgivelsen.

Du kan blive snydt på en million forskellige måder. Der er kun en måde at få succes på - at vælge de rigtige folk og de rigtige kontrakter.

Simon Nicol (Crazy Comets og Mega Apocalypse) har for eksempel hvisket os i ørerne, at han ikke var særlig tilfreds med det unge Oceans udbetalinger. I Simons tilfælde var det tilsyneladende et spørgsmål om "tilstrækkelig" opmærksomhed på kontraktens betingelser.

Men Nicol har været heldig. Mange andre programmører har stået med håret i postkassen, når firmaerne gik ned, før de så en krone af det lovede beløb. Jon Ritman (Head over Heels) nåede kun at få 1600 kr. for sit første program, det godt solgte Namtir Raiders. Stol aldrig på andre end dig selv.

Og under alle omstændigheder skader en vis portion sund skepsis aldrig...

Morten Strunge Nielsen

30-40 maskinskrevne paragraffer hos firmaerne.

Det første, man skal lægge mærke til, er ordet "exclusive". Når du skriver under på sådan en kontrakt og overdrager alle rettigheder til din kommende verdenssucces, binder du dig også til at tilbyde alle dine programmer til firmaet inden for kontraktperioden.

Sådanne aftaler skal undgås. Hvis du har lyst til at skrive flere programmer til det samme firma, er det jo ganske udmærket. Men hvis du har skrevet under på en eksklusivkontrakt, og det ikke går særlig godt, er der en overhængende risiko for at løbe panden imod en jurist, hvis du skriver software for andre firmaer.

Samtidig skal du forsøge at

beholde rettighederne til programmet og kun begrænse dig til at sælge marketingrettighederne til en enkelt version (på et bestemt computerfabrikat) i et begrænset antal lande. Så er du sikker på at få dine penge, hvis spillet skal udgives til andre computere eller i andre lande.

En passus, som automatisk returnerer alle de kontraktlige rettigheder til dig, hvis softwarehuset går ned, holder op eller bliver udsat for en fjendtlig overtagelse, kan ligeledes vise sig at være guld værd, hvis uheldet er ude.

Det er også almindeligt udbredt at angive en bestemt tidsgrænse for hvornår spillet senest skal være på markedet, og hvor længe softwarehuset har rettighederne til spillet.



**Brødrene fra Code Masters startede med at skrive spil selv. Men det er ved at markedsføre andre folks spil, at de har tjent kassen til sportsvogne og flotte villaer.**

# Superhacking

Den berømte/berygtede tyske hackerklub, Chaos Computer Club, har slået til igen... Og denne gang var slaget hårdere end nogensinde før. Det var NASA, der fik den ubehagelige ære at være målet for hackernes udfoldelser. Opgaven blev naturligvis løst til UG med kryds og slange.

De smarte computer-"nørder" nåede helt ind og fik ubegrænset access til systemernes allerinderste del - operativsystemet - og dermed fri adgang til alle filer.

NASA skulle være særdeles godt beskyttet mod uautoriseret adgang på grund af sit tophemmelige indhold. Men det var altså ikke nok til at lukke den berømte computerklub ude.

Efter optrævelingen af et af de bedst sikrede computersystemer kan interessen nu begynde at samle sig om NATO. Fremtiden kunne meget vel vise, at der ikke er meget mere end forkortelserne til forskel på NASA og NATO.

Skrækvisionen fra Wargames-filmen kunne gå i opfyldelse, før verden aner det!

### NASA og dressing

Langt størstedelen af de mainframes, der kører rundt om i verden, er af VAX-typen. VAX-maskinerne kommer fra Digital Equipment Corp. og bruger VMS (Virtual Memory System) som operativsystem. I NASA's tilfælde var det også en VAX, som Chaos Computer Club trængte ind i.

Men formanden for "kaosklubben", Steffen Wernery, er ikke bleg for at prale med sine specielle evner. "Jeg kan komme ind i alle EDB-anlæg, der er tilsluttet det offentlige telefonnet", påstår han med overbevisning i stemmen.

Wernery har sandt at sige også vist sig mange gange. Chaos Computer Club har blandt andet udført et velly-

kket elektronisk røveri af en halv million D-mark, fundet adgangskoden til CERN's database (primært oplysninger om kerneforskning) og leget kispus med Phillips. Klubben spreder sit virke over mange felter.

Mens NASA's computere var under behandling, var nogle af de andre medlemmer travlt beskæftiget med at ændre på salatdressingen hos Burger King-kæden og "fikse" overskrifterne i den østtyske avis, "Neues Deutschland".

### Vel inde i systemet

Men det var som sagt meddelelsen "Welcome to NASA. This is SPAN", der vakte størst interesse.

SPAN er en forkortelse for Space Physics Analysis Network, der er samlingspunktet for verdens luft- og rumfart. Chaos Computer Club fandt blandt andet en lang række opfindelser fra Apollo-tiden (60'erne og 70'erne), der var røget i mølposen.

Nogle af de mere specielle effekter var røgfrie cigaretter, smeltfrie chokolade og kuglepenne, der også virker efter hensigten i vægtløs tilstand.

Udover at være en genvej til resten af NASA's EDB-systemer, er det også muligt at slutte sig på det verdensomspændende HEP-NET (High Energy Physics Network).

Via SPAN gravede Chaos Computer Club sig stille og roligt ind i NASA-computerne. Undervejs blev klubben beriget med et komplet sæt konstruktionsplaner til Challenger-rumfærgen, der nok burde kunne indbringe en pæn rund sum med en del nuller på det "sorte" marked... Steffen Wernery kunne arbejde frit med NASA-computerne, lige så meget som han havde lyst til. Dataindbruddene blev ikke defekteret af sikkerhedssystemet.

Efter et år i NASA-computeren begyndte samvittighedskvalerne imidlertid at melde sig. Wernery var nået så langt ind, at det var muligt at hente alle de superhemmelige data for SDI (Ronald's stjernekrigssystem) ud på printeren. Til sin skræk opdagede Wernery, at han var nået ind i computeren, der tager sig af USA's atomforsvar. Hvis han ændrede i data'ene ved en fejltagelse, kunne det i værste fald resultere i en katastrofe.

Chaos Computer Club fik kolde fødder og henvendte sig til den tyske efterretningstjeneste, som sørgede for at informere CIA og NASA om det svage led i mainframe-kæden.

### Sådan gjorde de

Og netop det svage led viste sig at findes på alle VAX-maskiner, der bruger version 4.4 af VMS-systemet. Så Digital's folk fik særdeles travlt med at bringe en ny version på gaden efter afsløringerne.

Klubben trængte ind i VMS-systemet via systemkaldet SETUAI, der gives alle (inklusive illegale) brugere tilgang til de "sikrede" data i SYSUAF.DAT filen. Det er SYSUAF, som forvalter brugernes kodeord og deres privilegier.

Når man forsøger at skrive til SYSUAF.DAT for at ændre i filens data kommer der en fejlmelding tilbage. Men det er kun en software-fejl, hvorfor man kan ignorere fejlmeldingen og skrive til filen.

Ved hjælp af en såkaldt trojansk hest kunne Chaos Computer Club lige så stille tappe sig længere og længere ind i systemerne. Når alle de øvrige brugere af systemet lavede et log-in blev deres kodeord opfanget og gemt.

Efter et bestemt stykke tid gik hackerne så ind og tappede de opfangede kodeord ned på deres PC.

### Sådan fungerer en trojansk hest

Første skridt for Chaos Computer Club var at komme igennem til NASA-computeren som gæst (bruger med minimale systemprivilegier). Derefter udnyttede man gæstfriheden og SYSUAF-fejlen til at lægge et lille program ind. Programmet, der opsamler alle oplysninger fra brugere med højere prioritet, kaldes populært "Den Trojanske Hest" efter sit græske ophav.

Den trojanske hest benytter sig så af brugerens højere prioritet til at lægge sig selv endnu et trin op på privilegistigen og tappe fra den nye position. Sådan infiltreres slutelig hele systemet til programmet er nået op på superbruger- eller systemmanager-niveau.

Spredningen af trojanske heste rundt over hele systemet gør det også ganske umuligt, at spore dets ophav. De er ganske simpelt over det hele...

Efterhånden som den trojanske hest voksede i proportioner sørgede Chaos Computer Club også for at forfine dens arbejdsmetoder.

Den sidste version af "hesten" arbejdede ubemærket i baggrunden, som en slags automatisk regneprocess. Det var derfor muligt, at tappe alle systemer på nettet med det fejlbehæftede VMS-system, gennem den samme trojanske hest.

Det tager kun ganske få minutter inden programmet er på plads klar til at tappe.

Undervejs blev version 4.4 (fra maj '86) udskiftet med version 4.5. Men det betød ingenting, fejlen var der stadig.

### Elendig sikkerhed

Det mest forbløffende i forbindelse med Chaos Computer Club er, hvor lidt klogere både offentlige og private firmaer er blevet af skade.

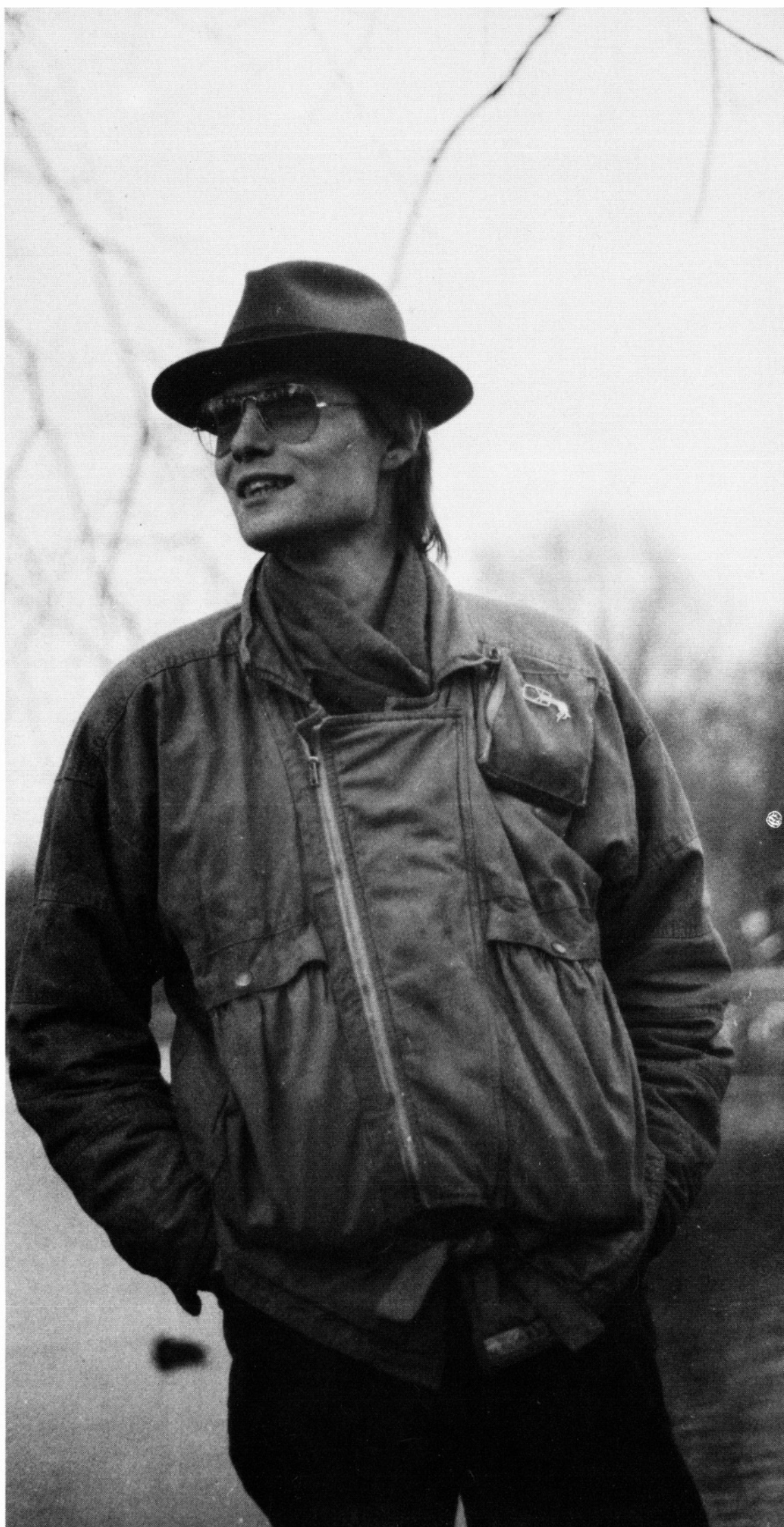


**For et halvt  
års tid siden  
opskræmte  
PC-virusen  
hele data-  
verdenen.  
Nu er det de  
kolossale  
mainframe-  
systemer,  
der styrer  
vores dag-  
ligdag, som  
er i skudlini-  
en!**

Chaos med Steffen Wernery i spidsen har gang på gang påpeget at den virkelige fare ikke er klubben, men computerefolk med kriminelle motiver. Alligevel ser man ikke ud til at være blevet mere sikkerhedsbevidste rundt omkring, når "klubben" har været på et illegalt besøg i arkiverne. Der er tilsyneladende heller ikke sket andet i forbindelse med NASA-sagen, end at Digital-systemet har fået et par forbigående skrammer i sin troværdighed.

Og det til trods for, at Digitals operativsystem sikkert indeholder flere potentielle bagindgange, der kun venter på at blive udnyttet af en programmør med lyst og vilje til indbrud. Men det er slet ikke sikkert, vi nogensinde hører om den næste superhacker. Han kunne jo vælge afpresning som et bedre alternativ til offentlig omtale...

**Morten Strunge Nielsen**



*Softwarefirma-  
erne, der gik  
konkurs:*

**Software-  
markedet er  
i løbet af  
ganske få år  
vokset fra  
de glade a-  
matører. Nu  
er det mæn-  
dene med  
nålestriber,  
der sælger  
computer-  
spil, men  
som for den  
sags skyld  
lige så godt  
kunne sælge  
sæbe eller  
brugte bi-  
ler...**

# DE D

Husker du historien?

Det gør SOFT.

Og når vi kigger i nogle af de ældre numre, falder alle de nu gemte og glemte navne endnu stærkere i øjnene.

Dengang var softwaremarkedet nyt og spændende, fyldt med hurtige penge og enkelte fortjente succeser. Der findes faktisk kun en lille håndfuld spil, der har overlevet sig selv og tiden.

I begyndelsen af computeræraen var der ikke nogen udbredt orden i forholdene, og de fleste spil blev lavet hjemme på køkkenbordet og solgt ud af bagdøren.

"Bagdøren" var små rubrikanoncer i tidens få computertidsskrifter og lokalsprøjter. Som regel var udbyder, programmør og den produktionsansvarlige en og samme person.

De fleste programannoncer, der inficerede verdens pladsrubrikker, var noget a la "højopløsningsgrafik, fantastiske lydeffekter og 100% maskinkode".

Alle forretninger blev ordnet pr. postordre - altså med check eller giro. Og køberne måtte finde sig i at vente op til flere uger på det lovede game.

Når programmet nåede frem, viste det sig i fire ud af fem tilfælde ikke at kunne leve op til annoncens flotte ord. Det var måske en elendig efterligning af Pacman eller Donkey Kong, som var overordentlig populære på den tid. Eller også kunne spillet slet ikke loades på grund af et alt for dårligt kopieringsudstyr.

Men det kunne også gå meget værre. - Måske kom programmerne aldrig til veje. Fortællingerne om firmæjere, der forsvandt ud i det blå efter at have indløst en masse checks, var ikke så få. Og der var ikke meget, den menige køber kunne stille op i sådanne tilfælde...

#### Markedsleder Imagine

Den store ustabilitet omkring programmerne begyndte efterhånden at gå folk på.

Så da computerne boomede i 1984/85, begyndte der at dukke rigtige computerforretninger op. Og det blev begyndelsen til enden for det blomstrende postordre-marked.

Postordreerne fik deres nådestød, da også fotoforhandlere og et par enkelte kæder gik ind på computermarkedet.

Den nye markedsstruktur betød også nye softwarefirmaer, som var de egentlige forløbere for dem, vi har i dag. Tidens to markedsledere hed Imagine og Quicksilva.

Men datidens Imagine lever ikke mere.

Imagine var nemlig den tids absolut største softwarehus, der bragte de professionelle marketingprincipper og termen in-house programmører ind i branchen.

Men efter en superstart, der producerede softwareverdenens første idol (Eugene Evans, 17 år), gik det udelukkende ned ad bakke. Liverpool-firmaet brugte ganske enkelt for mange penge på hurtige sportsvogne, annon-

cer og dødfødte spilprojekter. Rettighederne til Imagines navn og logo blev købt af et meget ungt softwarefirma, der lige havde skiftet navn fra Spectrum til Ocean...

#### Ingen overlevende

Quicksilva blev det andet store softwarehus i historien. Det som allerede startede i 1980 i et lille soveværelse i Southhampton (som producent af hardware), skulle i løbet af tre år vokse til Englands mest produktive firma.

Som den diametrale modsætning til Imagine var Quicksilva tilbageholdende og havde kun meget få in-house programmører. Firmaet var meget afhængigt af eksterne programmører.

Alligevel skulle også Quicksilva lide en krank skæbne to år senere.

Navnet blev solgt til Argus Press Software, der stadig bruger det til at hælde software-affald ud over markedet...

Det er faktisk chokerende læsning, at ingen af de store firmaer har overlevet uden mere eller mindre "fjendtlige" overtagelser siden 1984.

Firmaerne fra dengang var Abacus (konkurs), Atarisoft (opgivet), Automata (konkurs), Beyond (købt af Firebird), Bug-Byte (konkurs, navn solgt til Argus), Carnell (konkurs), Lothlorien (solgt til Argus), Mikro-Gen (solgt til Creative Sparks Distribution, der er gået konkurs), Richard Shepherd (konkurs), Silversoft (indlemmet i CRL), Softek (nu

# DØDE

The Edge), Ultimate (solgt til US Gold) og Vortex (solgt til US Gold).

Det eneste, der er tilbage fra "gamle" dage, er Crystal Computing (navneændring til Design Design), Hewson, Level 9 og Richard Wilcox (starten på Elite).

Alderspræsidenten Melbourne House er desværre ikke længere repræsenteret på prestige-listen. Resterne af firmaet blev opkøbt af Mastertronic sidste år.

## Opskrift på bestseller

Allerede i 1983 kendte softwarebranchen sin besøgstid hos køberne.

Ian Sinclair fra IJK (software til Oric og Acorn BBC-computerne) sagde ligeud, "at mens køberne elsker spillehalsefterligninger og anmelderne hader dem, er det lige omvendt med de virkeligt originale ting".

Det har så absolut ikke ændret sig op til i dag. Selvom flere originale spil har fået succes, er hovedparten af bestsellerne spillehalskonverteringer eller varianter over temaet.

Og for at få spillene til at ligne dem fra biografernes kældre, må der først og fremmest være flot grafik, masser af "zaps" og tyk action. Sådanne ting æder hukommelse, og pladsen bliver hurtig knap.

Indtil fremkomsten af 16-bit computere havde programmørerne bare at vælge mellem pest eller kolera - god præsentation af varen, eller et gameplay med dybde.



*Fra den glade Imagine-tid*



*Hos konkurrenten Quicksilva var der også gang i salget. Ude til højre i billedet ser man Rod Cousens, den administrerende direktør, som senere endte hos Activision.*

# DE DØDE

Valget faldt som oftest på præsentationen, fordi produktet frem for alt skulle kunne sælges...

## Den alternative vej til bestselleren

Activision viste vejen for softwarefirmaerne med den overvådige lancering af Ghostbusters. Ved den danske lancering i Forum spillede de Ghostbusters konstant.

Spillet var egentlig ikke nogen fantastisk programmeringspræstation (udover den vellykkede efterligning af soundtracket). Men koblingen mellem Ghostbusters-filmen og Ray Parker-hittet virkede. Computerspillerne tog Ghostbusters til deres hjerter og gjorde gamet til det hidtil bedst solgte.

Og Activision er også godt på vej til at profitere på deres uindskrænkede software-retigheder til Ghostbusters-navnet igen. Dan Ackroyd skal til at starte optagelserne af den næste Ghostbusters film (kodenavn: Ghostbusters II), og Activision står med alle rettighederne til en ny potentiel verdensplage.

Lige siden Ghostbusters har licenserne været en god genvej til succes. De har kort sagt vist sig at være en anden - og lettere farbar - vej til at score kassen, end at skulle præstere noget nyt og originalt hver gang. Netop derfor bliver alt, hvad der kan krybe og gå af underholdning licenseret af softwarefirmaerne. Licenserne går lige fra biografilm, TV-serier og spillehalsmaskiner til legetøj og tegnserier.

Indtil videre afhænger salget i langt højere grad af licensen end af det færdige resultat. Folk køber gerne noget biks, hvis bare der står et eller andet smart uden på pakningen.

Men det er nok kun et spørgsmål om tid, inden licenserne

bliver så almindelige, at de ingen indflydelse har på køberne.

## Ingen originalitet?

Der er mange fordele ved udviklingen på softwaremarkedet.

Nu til dags er det let at få fat på programmerne, og programmørerne behøver ikke længere selv at stå med hele ansvaret for deres programmer. En programmør kan koncentrere sig 100% om det at programmere!

På den anden side stiller den lukkede markedsstruktur med få og store software-mastodonter og Indkøbsorganisationer øgede krav til deres fremsynethed. Det nytter ikke noget bare at spytte variationer over Space Invaders på markedet.

Alle fremskridt inden for genre kommer fra et eller flere originale programmer.

Et af de klassiske eksempler er Ultimate's første arcade adventure, Knight Lore, der introducerede en helt ny spilform. Det var flot og det solgte.

Siden da er der udsendt utallige Knight Lore-lignende spil, der har opnået lignende gode salgstal. Akkurat som et Pacman-game gjorde det i 1984.

En af de mest kedelige oplevelser i 'bizzen var behandlingen af Mel Crouchers særdeles intelligente Deus Ex Machina, der aldrig fik en retfærdig udbredelse.

Fleere af de store softwareopkøbere ville ganske simpelt ikke have noget med programmet at gøre, fordi det ikke var til at placere i nogen bestemt kategori. Spillet var for unikt?!

## Små firmaer går ikke

I dag er markedet strengt opdelt mellem udvikling og markedsføring.

De tunge softwarefirmaer sidder på markedsføringen og

den grovest underbetalte del af programmørstanden (såkaldte in-house programmører). Habile in-house programmører når kun i ganske særlige tilfælde op over 10.000 kr. (i den betydeligt mindre skatteudhulede engelske valuta) om måneden. In-house programmørerne får ikke lov til at lave nogle originale ting. De udfører slavearbejde som konverteringer af spillehalsmaskiner eller overførsel af en "original" succes til et andet computerformat.

Det er ude hos de små uafhængige programmørteams, at fremskridtene ser dagens lys. Og det er faktisk også her pengene ligger. Hvis nogle uafhængige programmører har præsteret et super-spil, kan de bare gå rundt til de store firmaer og lade dem byde hinanden op...Men det er så meget desto sværere at overleve som uafhængig programmør. Pengene kommer ikke med posten hver måned, så spillene må nødvendigvis være gode hver gang.

Derfor er det indtil videre kikset totalt for alle de danske softwareforsøg.

Kele Line, der var Danmarks første forsøg på at nå ud over amatørstadiet, var ikke professionelle nok og røg ned med et brag, mens programmørerne hos Starvision varså dygtige, at de blev købt ud af et kendt amerikansk firma.

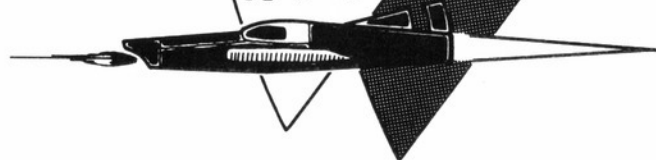
Så mangler softwareverdenen kun at få Parsec Software ryddet af vejen, før Danmark igen er et ikke-spilproducerende land. En særdeles kedelig tanke...

Alt imens Danmark ligger og roder på gulvet, udvider koncernerne US Gold, Mastertronic, British Telecom, Activision og Electronic Arts med nye labels og nye programmører.

Morten Strunge Nielsen

# AMIGA

## ARCADE ACTION AID



### 4xA

Yep, tro det eller ej. Ligegyldigt, hvor meget og hvor længe du end gnider dine øjne er den foran dig, den nye særsektion, Amiga Arcade Action Aid - eller slet og ret 4xA!

Den eneste der bestemmer, hvor ofte 4xA skal udkomme, er dig. Ja, lige netop dig, der gemmer sin store næse bag Amiga-skærmen.

Vi kan kun udgive 4xA, når der er nok tips og tricks.

Så I har bare at overdænge redaktionen med tips og tricks til Amiga-spillene.

Vær's go og spis!

### Way of the Little Dragon

Vi var desværre lidt for pæne overfor danske Parsecs' Way of the Little Dragon, da det blev anmeldt.

Kort efter, at bladet gik i trykken, opdagede vi selv, hvor let det egentlig er. Her er ingen brug for pokes eller andre snyderier.

Du skal ganske enkelt presse modstanderen op i et hjørne og udnytte et af dine yndlingsslag eller spark, hver gang han åbner sig.

Så skulle den sag være færdig og i orden på alle otte niveauer. Metoden kræver blot en smule tålmodighed.

Værst er det på tredje niveau, hvor din modstander hele tiden forsøger at angribe. Men du finder snart ud af vente til det rette øjeblik.

Det kan ikke være andet end sjusket programmering/playtesting, der lader sådan en bommert gå igennem nåleøjet.

Parsec - shame on you!

### Faery Tale

Som en pæn afveksling fra de mere tempofyldte sider af Amiga'ens talenter har vi også opsnappet et par tips til Faery Tale Adventure.

Hvis du føler dig fuldstændig "lost", fordi du kan se Azal, men ikke kan komme ind i nogen af rummene, er det fordi du ikke har alle fem statuer.

Når du har fundet en svane på Swan Island (svanøen), kan det være et problem at få den til at flyve. Det ordnes ved at slå heksen i Grimwood rimeligt meget ihjel og tage den gyldne lasso, der bliver tilbage.

### Karate

Amiga Karate er ikke helt så let at klare som Way of the Little Dragon, kun næsten. Her er poket, som gør dig til et sortbælte med 80 liv.

Først RENAMER du den gule trekant ikon til KARATE og knyt næve ikonen til SNYD. Det gør man med RENAME fra Work-Bench.

Derefter loader du Amiga Basic og taster denne hurtige rutine ind. Læg mærke til, at # og %-tegnene svarer til henholdsvis nummertegnet (to skrå og to vandrette streger) og dollartegnet, som vores satsmaskiner ikke kan skrive. Tak til Lars Henriksen!

```
10 OPEN "R", #1, "KARATE:SNYD",1
```

```
20 FIELD #1, 1, AS N%<R
```

```
30 FOR A=26078 TO 26104
```

```
40 READ T
```

```
50 RSET N%=CHR%(T)
```

```
60 PUT #1, A
```

```
70 NEXT A
```

```
80 RSET N%=CHR%(80)
```

```
90 PUT #1,A-579
```

100 DATA 72, 65, 67, 75, 32, 66, 89, 32  
110 DATA 65, 78, 68, 89, 32, 71, 82, 73  
120 DATA 70, 7, 32, 70, 79, 82, 32, 89  
130 DATA 79, 85

### Insanity Fight

Og her er så et hurtigt lille trick til alle jer shoot'em up fanatikere ude over det ganske land.

Hvis du af en eller anden grund synes, at action'en bliver lidt for hed til din smag, trykker du ganske simpelt på de to museknapper, fire på joystick og L-tasten samtidig.

Så siger det nemlig vups.... og du er fremme ved den næste skærmladning af action.

### Goldrunner

Mer' action...

Denne gang er det bare Goldrunner fra Microdeal.

Her trykker du på funktionstast 5 (F5) for en fuldstændig sikring af dit rumskib.

Et let tryk på U og I-tasterne smider dig frem til den næste skærm.

### Barbarian

Psygnosis' Barbarian er bare mega-vold med fuld udstyring og fed pixel-kunst.

Derfor har vi da også hittet på et lille tip til alle Danmarks små smølfer, der ikke kan hitte rede i forside og bagside på et af de gode gammeldags håndvåben.

Du trykker ganske enkelt tastkombinationerne 0 og 4, 0 og 8, 5 og 9 ind i Amiga'en. Så har du en "smule" flere liv end normalt.

Men lad det ikke afskrække jer fra at overdænge os med tips og tricks til denne fede klassiker.

**1985**  
POKE 24036,0  
SYS 20000

**Air Wolf**  
POKE 13473,255

**Air Wolf II**  
POKE 25958,205

**Alligata Blagger**  
POKE 53264,126  
eller POKE 3574,44

**AMC**  
POKE 11639,240

**Ancipital**  
POKE 18679,173  
SYS 16384

**Antiriad**  
POKE 43144,234  
POKE 43145,234  
POKE 43146,234  
POKE 43147,234  
SYS 32777

**Aquanaut**  
POKE 13038,169  
eller POKE 13039,200

**Arc of Yesod**  
POKE 33969,234  
POKE 33970,234  
SYS 2053

**Arcadia**  
POKE 10930,234  
POKE 10915,234

**Asterix**  
POKE 9774,205

**Astro Blaster**  
POKE 30755,255

**Auf Wiedersehen Monty**  
POKE 21862,76  
POKE 21863,123  
POKE 21864,85  
SYS 16384

**Automania**  
POKE 2249,9

**Batalyx**  
POKE 19567,234  
POKE 19568,234  
POKE 19569,234  
SYS 16384

**Big Ben 1984**  
POKE 10432,255  
SYS 19072

**Big Mac**  
POKE 4170,240  
SYS 19072



**Blue Thunder**  
POKE 9638,234  
POKE 9639,234

**BMX Simulator**  
POKE 13937,0  
SYS 4096

**Boulderdash II**  
POKE 25088,250  
POKE 25112,165  
eller POKE 23114,255

**Boulderdash III**  
POKE 15334,250  
eller POKE 16494,169

**Brian Bloodaxe**  
POKE 38270,165  
POKE 39079,165  
SYS 39145

**Bug Blaster**  
POKE 18760,234  
SYS 18360

**Captain Starlight**  
POKE 13368,173

**Cave Fighter**  
POKE 35276,255

**Caveman**  
POKE 3332,255

**Caverns of Khafka**  
POKE 37803,234  
POKE 37804,234

**Caverns of Silahc**  
POKE 16805,169  
POKE 16806,0  
POKE 16807,234  
SYS 5000

**Challenge of the Gobat**  
POKE 28798,80  
SYS 16384

**Chuckie Egg I**  
POKE 16851,255  
SYS 14848

**Clever & Smart**  
POKE 16505,0

**Cliff Hanger**  
POKE 5528,0

**Cohen's Tower**  
POKE 7279,0

**Combat**  
POKE 32765,42

**Comic Bakery**  
POKE 59582,173  
SYS 2304

**Commando**  
POKE 14631,0  
SYS 2128

**Congobongo**  
POKE 3655,5

**Cracker's Revenge**  
POKE 30190,255

**Crazy Caveman**  
POKE 3332,255

**Crystal Castles**  
POKE 5643,255

**Crystal Castles II**  
POKE 5714,173

**Curse of Sherwood**  
POKE 6404,0  
SYS 17423

**Cuthbert in Jungle**  
POKE 2659,5

**Cuthbert in Space**  
POKE 2726,255

**Cybertron**  
POKE 6888,234  
POKE 6889,234  
POKE 6890,234  
POKE 6891,234  
SYS 2128

**Dallas Star**  
POKE 3271,0

**Dare Devil**  
POKE 24683,138

**Dennis II**  
POKE 24684,2  
SYS 39700

**Decathlon**  
POKE 9450,173

**Decathlon (Ocean)**  
POKE 9450,173

**Defender**  
POKE 3005,5  
eller POKE 2814,255

**Deliverance**

POKE 56356,234  
 POKE 54657,234  
 POKE 53658,234  
 SYS 7360

**Denarius**

POKE 38218,234  
 POKE 38219,234  
 POKE 38220,234  
 SYS 6912

**Dragon's Lair**

POKE 5960,204

**Dragon's Lair II**

POKE 4112,234  
 POKE 4113,234  
 SYS 3072

**Drelbs**

POKE 8813,255  
 eller POKE 10445,250

**Dropzone**

POKE 1007,55  
 POKE 1011,132  
 POKE 1012,255  
 SYS 1006

**Eagle Empire**

POKE 2214,50  
 eller POKE 24345,173

**Elevator Action**

POKE 50911,234  
 POKE 50912,234  
 POKE 50913,234  
 POKE 50914,234  
 POKE 50915,234  
 SYS 53200

**Elidon**

POKE 2811,173  
 SYS 2304

**Enforcer**

POKE 12227,228  
 POKE 12228,49  
 SYS 52432

**Escape**

POKE 5514,27

**Espial**

POKE 3369,33

**Exploding Fist**

POKE 6901,255

**Exploding Fist II**

POKE 6701,255

**Exterminator**

POKE 5908,76  
 POKE 5909,88  
 POKE 5910,23  
 POKE 5911,234

**Exolon**

POKE 7427,205  
 POKE 7651,205  
 POKE 5650,205  
 SYS 2061

**Falcon Patrol II**

POKE28768,234  
 POKE 28769,234  
 SYS 28672

**Fall Guy**

POKE 11190,50

**Firelord**

POKE 7852,205  
 SYS 2304  
 eller POKE 3740,99  
 POKE 5721,238  
 SYS 2304

**Firetrack**

POKE 12285,234  
 POKE 12286,234  
 POKE 12287,234  
 SYS 9216

**Force One**

POKE 2203,255  
 SYS 2063

**Frostbyte**

POKE 4388,165  
 SYS 2825

**Galaxy Terror**

POKE 2780,240

**Game Over**

POKE 15244,234  
 POKE 15245,234  
 SYS 2304

**Gauntlet**

POKE 48621,96  
 SYS 32768  
 eller POKE 49009,96  
 SYS 32768

**Gerry the Germ**

POKE 2307,1  
 SYS 2304

**Gilligan's Gold**

POKE 17993,0  
 SYS 25532

**Gorf**

POKE 7240,234  
 POKE 7241,234

**Gridder**

POKE 6757,173

**Gridrunner**

POKE 35869,173

**Grog's Revenge**

POKE 27201,108

**Guardian**

POKE 21050,169  
 POKE 21051,0  
 POKE 21052,234  
 POKE 21053,234  
 POKE 21054,234  
 SYS 24765

**Gyruss**

POKE 3999,20  
 eller POKE 9024,100  
 eller POKE 4491,99

**Hades II**

POKE 6871,234  
 POKE 6872,234

**Happiest Day of...**

POKE 52949,234  
 POKE 52950,234  
 POKE 52951,234  
 SYS 52744

**Harrison Ford**

POKE 15764,167

**Haunted House**

POKE 7609,234  
 SYS 9500

**Head Over Heels**

POKE 30315,144  
 POKE 30316,144  
 SYS 32490

**Heli Flight**

POKE 2400,32

**Henry's House**

POKE 4063,173  
 SYS 2560

**Hercules**

POKE 3905,169  
 POKE 3906,0  
 POKE 3907,234  
 SYS 2304

**Hexpert**

POKE 21875,173  
 POKE 21872,173

**House of Usher**  
POKE 7870,60  
eller POKE 6721,238

**Hovver Bovver**  
POKE 32133,65  
SYS 32768

**Hunter Patrol**  
POKE 9307,234  
POKE 9308,234  
SYS 12080

**Hypercircuit**  
POKE 31352,250  
SYS 26624

**Jet Boot Jack**  
POKE 29446,255

**Jungle Hunt II**  
POKE 2117,0  
POKE 2242,165

**Jupiter Lander**  
POKE 2632,0  
eller POKE 2432,0

**Killerwatt**  
POKE 40305,234  
SYS 33792

**Last V8**  
POKE7149,173  
POKE 7326,173  
POKE 7858,173  
SYS 3328

**Lazerforce**  
POKE 31611,197  
POKE 11783205  
SYS 40680

**Lightforce**  
POKE 11547,5  
SYS 6713  
eller POKE 14235,234  
POKE 14236,234  
SYS 2061  
eller POKE 40725,0  
SYS 2061  
eller POKE 1334,205  
SYS 2061

**Living Daylights**  
POKE 4390,238  
SYS 4352

**Megazone**  
POKE 6252,240

**Miner**  
POKE 9450,173  
eller POKE 16424,240  
eller POKE 2471,255

**Monster Attack**  
POKE 19228,234  
POKE 19229,234



**Nemesis**  
POKE 5868,255  
SYS 5768

**Oerm**  
POKE 14864,0

**Oink**  
POKE 39922,165  
SYS 16384

**Olli and Lisa**  
POKE 8844,165  
SYS 7427

**Orpheus in the Underworld**  
POKE 18870,234  
POKE 18871,234POKE 10118,iv

**Pesky Painter**  
POKE 4833,255

**Poster Paster**  
POKE 17826,255  
SYS 37874

**Protector II**  
POKE 16425,6

**Quintic Warrior**  
POKE 8547,173  
SYS 8233

**Quasimodo**  
POKE 16173,243

**Red Max**  
POKE 6352,173  
SYS 2064

**Repton III**  
POKE 16953,234  
POKE 16954,234  
POKE 16955,234  
SYS 16384

**Revenge Camels**  
POKE 2599,230  
eller POKE 2746,230

**Ring of Power**  
POKE 43,207  
POKE 44,24

**Robin of the Wood**  
POKE 36391,255  
SYS 16384

**Robin to the Rescue**  
POKE 6144,234

**Rocket Roger**  
FOR A=7680TO 7720  
POKE A,255  
NEXT  
SYS 5600

**Saboteur**  
POKE 56325,255  
SYS 30735

**Sabre Wulf**  
POKE 3203,240

**Save New York**  
POKE 7086,240

**Scooby Doo**  
POKE 7450,96  
SYS 2560

**Scramble**  
POKE 11291,175

**Sentinel**  
POKE 6664,96  
SYS 16128

**Slamball**  
POKE 3245,200  
SYS 2066

**Slurpy**  
POKE 7599,255

**Son of Bigger**  
POKE 6626,232  
eller POKE 3560,8

**Sorcery**  
POKE 56325,255  
SYS 31744

**Space Action**  
POKE 5697,171

**Space Invasion**  
POKE 2409,173

**Space Pilot**  
POKE 3486,12  
POKE 3487,221

**Spellunker**  
POKE 10407,44  
SYS 9838



eller POKE 19125,234  
POKE 19126,234  
SYS 9838

**Split**  
POKE 7033,234

**Personalities**  
POKE 7034,234  
POKE 7035,234  
POKE 2050,234  
SYS 13165

**Spooks**  
POKE 14919,32  
SYS 5616

**Starfighter**  
POKE 2837,234  
POKE 2838,234

**Stealth**  
POKE 30590,173  
SYS 53055

**Strangeloop**  
POKE 45486,173  
POKE 44217,173  
SYS 865

**Super Breakout**  
POKE 2148,255

**Superman**  
POKE 37940,0  
POKE 22605,0  
SYS 4096

**Super Zaxxon**  
POKE 16149,155

**Survivor**  
POKE 19563,255  
eller POKE 19523,100

**Tales of Arabian**  
POKE 2631,173  
Nights POKE 2632,141  
POKE 2633,169  
POKE 2634,89

**Taskmaster**  
POKE 29577,234  
POKE 29578,234  
POKE 29579,234  
SYS 27328

**Temple of Apschal**  
POKE 3574,44

**Terminator**  
POKE 8323,255  
SYS 6704

**Time Runner**  
POKE 8543,9

**Tir Na Nog**  
POKE 34202,200  
SYS 2060

**Tom**  
POKE 39275,255

**Trapdoor**  
POKE 14914,96  
SYS 14336

**U-46**  
POKE 37895,163

**UGH!**  
POKE 22178,255

**Underwulde**  
POKE 34404,45  
SYS 36209  
inga motst)ndare:  
POKE 40537,141

**Velocipede II**  
POKE 6152,48

**Video Meanies**  
POKE 18535,234  
POKE 18536,234  
SYS 19723

**Vulcano**  
POKE 29125,255

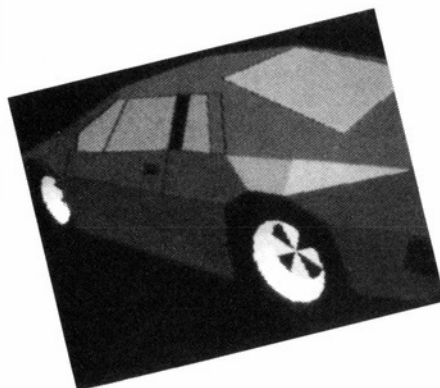
**Wallie Goes ...**  
POKE 8144,238

West Bank  
POKE 12713,165  
SYS 4100

**Wheelin Wallie**  
POKE 27427,173

**Whirlynurd**  
POKE 1011,248  
POKE 1012,252  
RUN  
POKE 17201,240  
SYS 16384

**Whistler's Brother**  
POKE 26188,0



**Wizards Lair**  
POKE 32354,250  
SYS 49328

**Wizard of War**  
POKE 10430,240  
eller POKE 10435,240

**Wonderboy**  
POKE 2676,234  
POKE 2677,234  
POKE 2678,234  
SYS 2112

**Xerens**  
POKE 2273,238  
eller POKE 2273,234  
POKE 2274,234  
POKE 2275,234

**Xevious**  
POKE 5605,76  
POKE 5606,31  
POKE 5607,22  
SYS 5000  
eller POKE 5363,240  
SYS 5000

**Yie Ar Kung-Fu**  
POKE 36445,173  
POKE 41603,208  
SYS 828

**Zodiac**  
POKE 4587,96  
SYS 16896

**Zynaps**  
POKE 37281,255  
SYS 32769

**Zyrons Escape**  
POKE 1591,173  
SYS 4166

# SOFT cheap

## FRISTENDE FRIBRYD- NING

### Championship Wrestling (US Gold)

I rækken af slå-og-sparke spil (karate og al det sjov) kom for godt og vel et års tid siden et game kaldet "Championship Wrestling". Så det er altså brydning, vi taler om...

Spillet var faktisk helt iorden. Og nu er det lanceret på B-pris, så nu er det faktisk endnu mere iorden. Faktisk helt iorden-iorden. Spillet kommer oprindeligt fra Epyx og de er kendt for kvali, ikke mindst med Summer Games-serien. I CW skal du sparke løs på nogle tunge drenge, der bruger lige så ufine metoder over for dig, men nuvel - du kan sagtens klare den med lidt snilde. Spillet er forholdsvis nemt at lære, men hver modstander har "personlighed", så man efterhånden føler et had mod hver

enkelt. Derfor bliver man hængende i flere timer ad gangen - jo, det her spil bli'r man hooked på. Grafikken i Championship Wrestling er stor, flot og farveladerig. Der er 18 forskellige moves, også de mere luskede. Og så er der vilde modstandere, der kun følger junglelovens regler. Det spænder ikke stille af...

Inden du loader Championship Wrestling skal du sikre dig, at du ikke skal ud eller skal noget andet de næste par timer. For når du først er i gang, glemmer du verden omkring dig. Helt 100. ★★★★★

## DAN, HAN TØR

**Dan Dare (Ricochet)**  
Tegneseriehelten Dan Dare er netop kommet i computerspil nummer to, intelligent nok kaldet "Dan Dare II" og til en pris af 179,-. I'eren, derimod, er i anledning af lancerin-

gen, nedsat til relanceret billigs spil - 29 eller 39, cirka.

Så er der gang i dig, køber du begge spil. De er faktisk ganske kompetente. Tegneserien er oprindeligt fra 50'erne, men det har ikke sat sine spor i dataudgaven, der på trods af forskellige talebobler og andet spræl er fuldt ud spilværdig. "Dan Dare" er ren arcade adventure med tænke-action, hvor du skal redde nogle fyre kaldet Digby og Professor fra en andet gut ved navn Mekon. Det hele foregår mellem platforme og stiger, og der er godt med levels. Styringen af Dan er nem nok, men han kan til tider kløjs lidt i det, når der er for mange forhindringer. Ikke noget, der gør noget, meeeen... - måske nok til, at vi ikke når de Five Stars denne gang. Rent bortset fra denne lille detalje er konklusionen: Fedt spil, fed pris, gang i det. MERE!

★★★★

## ET TOG DER RØVES

### Train Robbers (Firebird)

Hi there, sheriff. I'm Cactus Pete and there aint room enuff for both of us in dis here town.

Du er Cactus Pete, en lovløs western-dreng, hvis eneste formål er at lave rav i den og få John Wayne til at ligne død mand under 10 fod muld.

Som dagens job har du sat dig et raskt lille togrøveri. Ekspresen går klokken 9.10 til Dodge City, så dig op på hesten, afsted efter futteren, fuld fest og farver og skyderi til du får slanterne. Sådan. Hvordan du får slanterne? Jo, spring ombord på toget og skaf nøglerne. Åben pengeskabet med nøglerne, ta' pengene og forsvind. Sværere er det ikke. Før næste tog kommer...

Der er tre levels i Train Robbers fra Firebird Silver. Først skal du ride afsted langs sporet og undgå kaktusser med mere. Dernæst, når toget kommer, op på

det og afsted fra vogn til vogn over tagene. Level to er inde i vognene. Her skal du finde nøglerne og åbne pengeskabet alt imens du kæmper mod nogle bidske vagthunde og andet snavs. Tredie level er ud, væk, afsted det gik - hjem til mors madgryde. Og så sker der ikke mere før næste futter.

Action er der ikke vildt meget af i Train Robbers.

Grafik er heller ikke det fede: Figurene ser nærmest ud som om de er bygget af LEGO-klodser eller det, der var værre.

Så er der lyden. Fut-fut siger lokomotivet og så er den potte ude (eller næsten, for der er da lidt mere, men ikke meget).

Cactus Pete er lidt svær at styre, især i første sektion af spillet, hvor der er fuld fart på manden. Men hastighed gør det ikke alene, og Train Robbers er ikke noget specielt. Selv om det er billigt, kan du uden tvivl gøre bedre køb. Hvis du da ellers ser dig godt omkring på markedet.

★★★

**B-spil står for Billigs spil. Og det er lavpris, der vil frem. Duf aflægger rapporten. Sådan bedømmer Duffy:**

- ★ Undgå dette spil for enhver pris!
- ★★ Dårligt, selv på tilbud!
- ★★★ Godt, værd at overveje til prisen!
- ★★★★ Fuld valuta for penge og mere til, køb det!
- ★★★★★ Simpeltthen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldprisgame!!

## FYR DEN AF SOM SÆD- VANLIG

### Zip (Power House)

"Zip" er som så meget andet, vi har set før: Et shoot'em-up, der appellerer til det laveste lave af vore instinkter - den indre skydehund, der har det så skægt, når det hele eksploderer i et forrygende inferno af vold og ild på computerskærmen.

Men "Zip" er da meget sødt. Intet nyt under solen, men hvem havde også ventet det til

29.95? Det er det af CRL-ejede billigspil-firma Power House, der har smidt kassetten på markedet, og grafikken er ikke landets bedste. Selve coveret er det flotteste ved hele spillet. I "Zip" skal du forsvare Koloniens 5 planeter, der konstant bliver angrebet af luske-de Aliens. Nogle af fjen-

djævelen. Men det kan du rent faktisk i "Stairway to Helle", det seneste computerspil fra The Power House. Spiller du "Stairway to Hell" finder du ud af, at djævelen - som du møder på den sidste skærm - er en underlig lille grim pixel- fyr. Men måske det er grafikken på computeren, der er noget galt med.



derne skal have flere skud, før de dør, og nogle af asteroiderne er desuden usynlige. Det er Alastair Darren Watts, der har skrevet spillet. Han er datalogi-studerende i London, og han siger: "- Jeg kan bedst li' spil, hvor man bare skal skyde alt det ned, der bevæger sig". Det ses.

★★★

## DJÆVELSK

### Stairway to Hell (Power House)

Det er ikke hver dag, du kan møde selvste

I spillet rejser du gennem en række mørke huler i jordens indre. Herved skal du samle forskellige skatte, og træder du forkert, mister du din sjæl.

Der er ialt 15 skærme i "Stairway to Hell", og hverken lyd eller grafik er noget at kippe med flaget for. Alligevel er spillet sjovt at spille, måske på grund af et par små opfindsomme detaljer. For eksempel kan du hoppe længe-re, desto mere du holder hoppeknappen trykket ned.

Kevin Stone er manden bag.

4 stjerner af fem mulige til ham.

★★★★

## GADE-MASKINEN

### Street Machine (Power House)

Hvad er en gade-maskine? Er det een, der laver gader?

Ikke ifølge The Power House, CRLs billigspil-afdeling.

De har netop chunket "Street Machine" på gaden, og det har ikke noget med vejlægning og varm asfalt at gøre. Tværtimod. Du er nemlig blevet sat bag rattet i en rå turbo-charge vej-fræser, der skal kæmpe mod 7 andre biler. Alt efter vejens stand og vejret kan bilen være svær at styre, og der er tre etaper, du skal køre for at vinde. Hvis din vogn crasher, mens du kører lang-somt, kan den repareres igen. Men ødelæg-ger du den derimod for fuld hammer, er det yt.

På skærmen kan du se, hvor meget skade, de forskellige dele har fået, og måden, du reparerer bilen på, er mildt sagt lidt hjertes-kuddt: Inden for en bestemt tidsgrænse skal du vælge en del af bilen og hamre bremsen i bund for at ordne stykket. Totalt blød måde at lave bil på, men ellers et ret ordincært hyggespil, måske en del under selv billigspils standard. Made by Kevin Stone of Great Britain. Wroom, wroom til ham denne gang.

★★

## BRUCE SPARKER IGEN

### Bruce Lee (Americana)

Det var tider, dengang Bruce Lee - vores alle-sammens slå-og-sparke helt - fløj over

videoskærmene med sin yakayaka-tale, der var synkroniseret over i en omgang gebrokent B-amerikansk, men vi allesammen bare var revnende og hamrende ligeglade: Det eneste, det hand-lede om, var, at se Bruce Lee sparke hjer-nen ud på tungnem-me narkogangstere og andet pak. Pyt så med, at manden talte noget, der ikke passe-de med, når hans mund bevægede sig. Nå, tom tale. Vi er i databranchen nu, og Bruce - ære være hans minde - er da også blevet genopl-ivet i pixels. Det er et par år siden (3?) at manden første gang kom, dengang til 169 fuldpris, men netop nu er han altså hot i en relancering af det aldrende Dataeast spil på billigspilsmarkedet, pris i hvert fald under de 40,- runde med Margrethe.

Spillet handler kort fortalt om, at du styrer den her grafikbrik, der er gul - ja, det er selvfølgelig Bruce Lee. Han kan flyve lidt, slå, sparke og andet godt, men slet slet ikke med samme alsidighed som f.eks. Exploding Fist spillene eller Karate Master. Det er altså ikke et decideret kampspil det her, snarere et platform-sgame, for Bruce Lee skal fuldføre skærm efter skærm af Quasi-modo-lignende (nej, Bounty Bob og Miner 2049'er lignende) for-hindringer - ild, vand og andet godt fra Kinas land.

Der er ikke den vilde fart over Bruce Lee og spillets grafik er da heller ikke helt til en 13'er i vore dage, men her er velpoleret programmering og en handling, der ikke er dybt forbi. Derfor: Lidt til de ledige stunder og en garanti her fra

headquarters, at du ikke går galt i byen, om du køber Bruce Lee. Blåt stempel, A Plus vare og alt det tjavs...

Med andre ord:

★★★★

## MYSTIK OG MAGI

### Dervish (Power House)

Mystik, magi og tvivlsomme forbandel-ser. Det er hovedingre-dienser i det spil, den 20-årige John Keneally har rørt sammen. John er til daglig en hårdt arbejde seriøs EDB-mand, der har titel af System-analytiker og kun kører på store pro-fessionelle erhvervs-systemer. Men i fritiden slapper han af ved at lave spil, til stor glæde for alle os, der køber dem til 29 og 39.

Tidligere har John lavet bl.a. Smugglers Cove og Genesis-spillet, men denne gang hedder herrens værk altså "Dervish".

Mystik, magi og tvivlsomme forbandel-ser. Du skal rejse gennem 8 levels, hvor du finder forskellige våben og lærer hvilke, der vil dræbe de en-kelte dæmoner, du møder.

Din energy-måler er hastigt på vej ned, så du skal have ny energi.

Og da der ikke er nogen Karoline-ko i nærheden, er du nødt til at flytte rundt på nogle blinkende krystaller for at få din energi-måler fyldt op igen. Desværre er krystallerne ret ofte placeret på de mest umulige steder, så også her ligger en udfordring. Bare Go in gang.

Som en dejlig nem ting er der imidlertid heldig-vis den såkaldte "Explore Mode", en mulighed, der gør dig



# Commodore 64

## De ni huller



Heja Norge! Ja, lad os vifte lidt med flaget for vennerne i Oslo. Her er nemlig en tro kopi af de pengespilleautomater, der står opstillet overalt i vort nordlige naboland. Programmet tegner en bane, hvor der er ni huller. Hvert hul har et nummer og du skal med 15 kugler ramme alle huller.

Problemet er, at jo længere fjederen trækker sig sammen, des længere skyder du (ligesom på de rigtige maskiner). For at få en lang kugle holdes mellemrumstangenten (space) nede i lang tid. Dette vises også af fjederen på skærmen, og husk: Skulle du komme til Norge, er programmet absolut ideelt!

Preben F.R. Hansen  
Præstevænget 108  
7430 Ikast

PROGRAM: ALLE NI.13-1

```
10 PRINT"(CLR,HVID)":POKE 53280,14
:POKE 53281,6
20 PRINT"(CRSR NED5,CRSR HOJRE8)ALLE
NI ET PROGRAM AF:"
30 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE11)PREB
EN F.R.HANSEN"
40 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE10)COPY
RIGHT (C) 1986"
100 FOR T=0 TO 10000:NEXT
200 POKE 53280,7:POKE 53281,7
```

```
210 GOSUB 950
220 QH=1024:QG=54272:PRINT CHR$(142)
CHR$(8)
221 S=54272
222 FOR L=0 TO 24:POKE S+L,0:NEXT
223 POKE S+5,29:POKE S+15,14
224 POKE S+24,15:POKE S+4,19
225 FOR T=0 TO 255:POKE S+1,T:NEXT
226 POKE S+4,18
230 Q1=203
240 A(1)=QH+157:A(2)=QH+116
250 PRINT"(CLR)";
260 PRINT"(SORT),":FOR A=1 TO 37
```

```

:PRINT"-":NEXT A:PRINT", "
270 PRINT"(SORT) | / (ORANGE,SPACE,
RVS ON)*****> A L L E N I < **
*** (RVS OFF,SPACE, SORT,SPACE)\ |
280 PRINT"(SORT) | / (ROD,SPACE36, SORT) |
290 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
300 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
310 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE2,
LILLA) * (ROD,SPACE4,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE4,LILLA) * (ROD,
SPACE2, SORT) | (GRON) * (SORT) |
320 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
330 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
340 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE4,LILLA) * (ROD,
SPACE4,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE2,LILLA) * (ROD,
SPACE2, SORT) | (GRON) * (SORT) |
350 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
360 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
370 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE2,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE4,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE2,LILLA) * (ROD,
SPACE4, SORT) | (GRON) * (SORT) |
380 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
390 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
400 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE2,
LILLA) * (ROD,SPACE2,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
410 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
420 PRINT"(SORT) | (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE3,LILLA) * (ROD,SPACE3,
LILLA) * (ROD,SPACE3,LILLA) * (ROD,
SPACE3, SORT) | (GRON) * (SORT) |
430 PRINT"(SORT) |":FOR A=1 TO 8
:PRINT"(ROD,SPACE3, SORT) |":NEXT A
:PRINT"(ROD,SPACE3,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
440 FOR A=1 TO 3:PRINT"(SORT) |":
:FOR A1=1 TO 8:PRINT"(L.BLAA,
RVS ON) * RVS OFF, SORT) |":NEXT
:PRINT"(L.BLAA,RVS ON) * RVS OFF,
SORT) | (GRON) * (SORT) |":NEXT
450 PRINT"(SORT) |":FOR A=1 TO 8
:PRINT"—|":NEXT A
:PRINT"—| (GRON) * (SORT) |
460 PRINT"(SORT) | (GRAA1)111(SORT) | (G
RAA1)222(SORT) | (GRAA1)333(SORT) | (
GRAA1)444(SORT) | (GRAA1)555(SORT) |
(GRAA1)666(SORT) | (GRAA1)777(SORT)
| (GRAA1)888(SORT) | (GRAA1)999(SORT
) | (GRON) * (SORT) |
470 PRINT"(SORT) |":FOR A=1 TO 8
:PRINT"—|":NEXT A:PRINT"—|
480 FOR Z1=1 TO 15:PRINT"(HOME,
CRSR NED)"SPC(35);Z1
490 C=0:FOR E=QH+197 TO QH+877 STEP
40
500 A=PEEK(Q1)
510 IF C=0 AND A=64 THEN 490
520 FOR Z=1 TO 25:NEXT Z
530 POKE E-40,32:POKE E,81
540 IF A=64 THEN 570
550 C=C+1:NEXT E
560 IF PEEK(Q1)<>64 THEN 560
570 E1=E:FOR E=E1 TO QH+197 STEP-40
:POKE E,102:POKE E-40,81:NEXT E
580 FOR A=1 TO 1:POKE A(A),32
:POKE A(A+1),81:FOR Z=1 TO 25
:NEXT Z:NEXT A:C=INT(C*1.8)
590 A=A(2):FOR B=1 TO C:POKE A,32
:A=A-1:POKE A,81:FOR Z=1 TO 35
:NEXT Z:NEXT B
600 D=2:GOTO 640
610 IF PEEK(A+39)<>32 THEN D=1
:GOTO 650
620 IF INT((A-QH)/40)>15 THEN 710
630 POKE A,32:A=A+39:POKE A,81
:FOR Z=1 TO 50:NEXT Z:GOTO 610
640 IF PEEK(A+40)=90 THEN D=INT(2*RN
D(1)+1)
650 IF D=1 AND PEEK(A+41)<>32 THEN D
=2
660 IF D=2 AND PEEK(A+39)<>32 THEN D
=1
670 IF INT((A-QH)/40)>16 THEN 710
680 IF D=1 THEN POKE A,32:A=A+41
:POKE A,81
690 IF D=2 THEN POKE A,32:A=A+39
:POKE A,81
700 IF INT((A-QH)/40)<16 THEN 640
710 FOR Z=1 TO 40:NEXT Z
720 POKE A,32:A=A+40:POKE A,81

```

```

730 D=PEEK(A+200):D1=D-49:D=D+128
740 IF PEEK(A+200)=32 THEN 840
750 A1=QH+721+D1*4:POKE A,32
760 POKE A1,D:POKE A1+1,160
:POKE A1+2,D
770 POKE A1+40,160:POKE A1+41,D
:POKE A1+42,160
780 POKE A1+80,D:POKE A1+81,160
:POKE A1+82,D
790 POKE A1+160,32:POKE A1+161,32
:POKE A1+162,32
800 FOR D=QH+881 TO QH+913 STEP 4
810 IF PEEK(D)<>32 THEN 830
820 NEXT D:GOTO 880
830 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
840 POKE A,32:POKE QH+197,81:NEXT Z
850 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
860 PRINT"(HOME,CRSR NED3)| (RV
S ON,SPACE)DU HAR TABT (RVS OFF)"
870 GOTO 900
880 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
890 PRINT"(HOME,CRSR NED3)| (RV
S ON,SPACE)DU HAR VUNDET (RVS OFF
)"
900 PRINT"(CRSR NED)| (RVS ON,
SPACE)VIL DU PROVE IGEN J/N (RVS
OFF,SPACE)"
910 FOR T=1 TO 1800:NEXT
920 GET A$:IF A$=""THEN 920
930 IF A$="J"THEN RUN 220
940 PRINT"(CLR)":END
950 PRINT"(CLR,CRSR NED4,
GRON)*** (ORANGE)COMMODORE 64 (GR
ON)***** (ORANGE)ALLE NI (G
RON)***(CRSR NED4)"
960 PRINT"DU SKAL FAA KUGLEN TIL AT
RAMME NED I ALLE HULLER."
970 PRINT"JO LAENGERE TID DU TRYKKER
PAA (RVS ON)RETURN RVS OFF,
SPACE3)ELLER (RVS ON)SPACE(RVS OF
F,SPACE)"
980 PRINT"DESTO LAENGERE RYGER KUGLE
N."
990 PRINT"BLIV VED MED AT TRYKKE,
TIL DU HAR"
995 PRINT"DEM (RVS ON)ALLE NI(RVS OF
F)!!!(DU HAR 15 FORSOG).
1020 GOSUB 1040
1030 RETURN
1040 PRINT"(HOME,CRSR NED24,ROD,
SPACE3)++SPACE++ FOR START(HOME)"
1050 FOR I=1 TO 250:NEXT
1060 PRINT"(HOME,CRSR NED24,GRON,
SPACE3)**SPACE** FOR (RVS ON)STAR
T(RVS OFF,HOME)"
1070 FOR I=1 TO 250:NEXT
1080 GET A$:IF A$="" THEN RETURN
1090 GOTO 1040

```

# C-64: Sten

Her er virkelig et skægt spil, som du kan more dig med i lang, lang tid.

Nysgerrig? Okay, her har du spil-ideen:

Med din fra 1 til 10 dobbelte kurve, skal du gribe en masse forskellige sten, der falder ned fra himlen. Hastighed og antal kurve kan justeres (sværhedsgrad). Hvis du taber en sten mister du en kurv og spillet bliver altså sværere. Lyder det mærkeligt, så prøv det - du bliver ikke snydt, promise!!

*Helge Tengstedt  
Platanvej 12  
4760 Vordingborg*

```

10 POKE 53280,10:POKE 53281,2
20 IF PEEK(49152)<>12 THEN GOSUB 640
30 SYS 49745
40 PRINT"(CLR,HUID)"TAB(13)"(RVS ON,
HUID,SPACE3)DROBLS "
50 PRINT"(L.RØD,CRSR NED,
CRSR HØJRE16)MADE BY"
60 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE16)REDS
POT"
70 PRINT"(CRSR NED2,SPACE3)FANG ALLE
DIMSERNE DER FALDER NED"
80 PRINT"(CRSR NED,SPACE10)FØR DE NA
AR JORDEN. "
90 PRINT"(CRSR NED,SPACE10)DU HAR -5
- CHANCER"
100 PRINT"(CRSR NED2,HUID)"SPC(12)"(
CRSR NED)L - TIL VENSTRE"
110 PRINT SPC(12)"; - TIL HØJRE"
120 PRINT"(CRSR NED4,GUL)"SPC(7)"(RU
S ON)TRYK EN TAST FOR A SPILLE"
130 GOSUB 1560
140 GOSUB 540
150 PRINT"(CLR,HUID)SCORE 00000 C
HANCER: ●●●●"
160 SP=53241
170 PD=12*4096+4095
180 FL=12*4096+4094:POKE FL,0
190 WI=12*4096+15*256+15*16+11
200 POKE PD,6:POKE WI,W:POKE SP,10-S
210 RO(6)=81:RO(5)=81:RO(4)=207
:RO(3)=207:RO(2)=90:RO(1)=90
220 PRINT"(GUL,RVS ON)";

```

# TAST

```

FOR I=1 TO 38:PRINT"↑";:NEXT
:PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
230 PRINT"(GUL,RVS ON)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"↓";:NEXT
:PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
240 PRINT"(CYAN,RVS ON)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"×";:NEXT
:PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
250 PRINT"(CYAN,RVS ON)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"×";:NEXT
:PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
260 PRINT"(RVS OFF,L.BLAA)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"↑";:NEXT
:PRINT" ";
270 PRINT"(RVS OFF,L.BLAA)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"↑";:NEXT
:PRINT" ";
280 PRINT"(HVID)";
290 FOR I=1 TO 17:PRINT"
";
:NEXT
300 PRINT"(HOME)"
310 FOR I=1984 TO 2023:POKE I,114
:POKE I+54272,10:NEXT
320 IF PEEK(789)<>12*16 THEN SYS 12*
4096
330 FOR RO=6 TO 1 STEP-1
:FOR CH=1 TO 38
340 FOR K=1 TO 600-CH*10+(6-RO)*20-5
0*(9-PEEK(SP)):NEXT
350 IF PEEK(FL)THEN 600
360 P=RND(1)*38+1
370 IF PEEK(1024+RO*40+P)=32 THEN 360
380 POKE 1024+RO*40+P,RO(RO)
390 NEXT CH
400 SYS 49745
410 FOR Q=1 TO 2:POKE 54296,05
:POKE 54277,5:POKE 54278,218
420 POKE 54273,150:POKE 54272,139
:POKE 54276,17
430 FOR T=1 TO 50:NEXT:POKE 54276,16
:FOR T=1 TO 10:NEXT
440 NEXT Q
450 IF RO>1 THEN SYS 49691
460 NEXT RO
470 FOR K=1 TO 300:NEXT K
480 POKE PD,6
490 IF PEEK(SP)=2 AND PEEK(WI)>1 THE
N POKE WI,PEEK(WI)-1
500 IF PEEK(SP)>2 THEN POKE SP,
PEEK(SP)-1
510 PRINT"(HOME,CRSR NED)";
520 GOTO 220
530 END
540 PRINT"(CLR,RVS ON,GUL,SPACE3,
ORANGE,SPACE9,GUL,SPACE3)SPILLEME
NU (ORANGE,SPACE9,GUL,SPACE3)"
550 INPUT"(L.RØD)HASTIGHED(1-9)(GUL,
CRSR HØJRE3)5(CRSR VENSTRE3)";S

```

```

560 IF S>9 OR S<1 THEN 550
570 INPUT"(CRSR NED3,L.RØD)BREDDE PA
A 'GRIBER' (1-9)(GUL,
CRSR HØJRE3)4(CRSR VENSTRE3)";W
580 IF W>9 OR W<1 THEN 570
590 RETURN
600 PRINT"(HOME,CRSR NED10,
GUL)GAME OVER - TRYK TAST FOR AT
SPILLE IGEN"
610 POKE 198,0
620 GET A$:IF A$<>" "THEN 620
630 RUN 140
640 PRINT"(L.RØD,CLR,CRSR NED2,
SPACE4)HOLD FINGRENE FRA MIT KEYB
OARD I(CRSR NED3)":TIS="000000"
650 I=49152
660 PRINT"
";
STR$(30-VAL(TIS))" SEKUNDER.(CRSR
OP)"
670 READ A:IF A=256 THEN RETURN
680 POKE I,A:I=I+1:GOTO 660
690 DATA 120, 169, 192, 141, 21, 3,
169
700 DATA 29, 141, 20, 3, 88, 169, 18
710 DATA 141, 253, 207, 169, 0, 141,
250
720 DATA 207, 141, 247, 207, 141,
248, 207
730 DATA 96, 173, 255, 207, 141, 252,
207
740 DATA 172, 253, 207, 169, 32, 153,
151
750 DATA 7, 200, 169, 160, 174, 251,
207
760 DATA 153, 151, 7, 200, 202, 208,
249
770 DATA 169, 32, 153, 151, 7, 206,
252
780 DATA 207, 208, 3, 76, 3, 193, 172
790 DATA 253, 207, 169, 32, 153, 71,
7
800 DATA 200, 169, 160, 174, 251,
207, 153
810 DATA 71, 7, 200, 202, 208, 249,
169
820 DATA 32, 153, 71, 7, 200, 206,
252
830 DATA 207, 208, 3, 76, 3, 193, 172
840 DATA 253, 207, 169, 32, 153, 247,
6
850 DATA 200, 169, 160, 174, 251,
207, 153
860 DATA 247, 6, 200, 202, 208, 249,
169
870 DATA 32, 153, 247, 6, 200, 206,
252
880 DATA 207, 240, 123, 172, 253,
207, 169
890 DATA 32, 153, 167, 6, 200, 169,
160

```

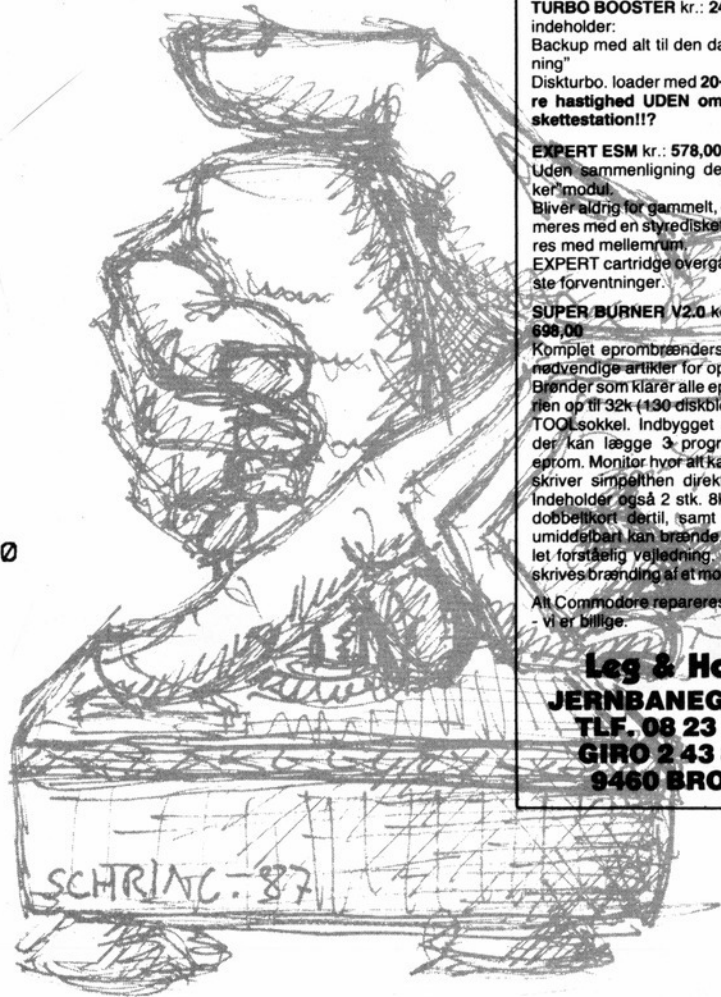


# TAST

<p>900 DATA 174, 251, 207, 153, 167, 6, 200</p> <p>910 DATA 202, 208, 249, 169, 32, 153, 167</p> <p>920 DATA 6, 200, 206, 252, 207, 240, 91</p> <p>930 DATA 172, 253, 207, 169, 32, 153, 87</p> <p>940 DATA 6, 200, 169, 160, 174, 251, 207</p> <p>950 DATA 153, 87, 6, 200, 202, 208, 249</p> <p>960 DATA 169, 32, 153, 87, 6, 200, 206</p> <p>970 DATA 252, 207, 240, 59, 172, 253, 207</p> <p>980 DATA 169, 32, 153, 7, 6, 200, 169</p> <p>990 DATA 160, 174, 251, 207, 153, 7, 6</p> <p>1000 DATA 200, 202, 208, 249, 169, 32, 153</p> <p>1010 DATA 7, 6, 200, 206, 252, 207, 240</p> <p>1020 DATA 27, 172, 253, 207, 169, 32, 153</p> <p>1030 DATA 183, 5, 200, 169, 160, 174, 251</p> <p>1040 DATA 207, 153, 183, 5, 200, 202, 208</p> <p>1050 DATA 249, 169, 32, 153, 183, 5, 200</p> <p>1060 DATA 165, 197, 201, 42, 208, 13, 173</p> <p>1070 DATA 253, 207, 201, 1, 240, 24, 206</p> <p>1080 DATA 253, 207, 76, 40, 193, 201, 50</p> <p>1090 DATA 208, 14, 173, 253, 207, 24, 109</p> <p>1100 DATA 251, 207, 201, 39, 240, 3, 238</p> <p>1110 DATA 253, 207, 238, 250, 207, 173, 250</p> <p>1120 DATA 207, 205, 249, 207, 240, 3, 76</p> <p>1130 DATA 49, 234, 169, 0, 141, 250, 207</p> <p>1140 DATA 169, 112, 133, 251, 169, 7, 133</p> <p>1150 DATA 252, 160, 0, 185, 152, 7, 41</p> <p>1160 DATA 127, 201, 32, 208, 74, 200, 192</p> <p>1170 DATA 39, 208, 242, 160, 0, 177, 251</p> <p>1180 DATA 201, 81, 240, 37, 201, 207, 240</p> <p>1190 DATA 33, 201, 90, 240, 29, 200, 192</p>	<p>1200 DATA 40, 208, 237, 56, 165, 251, 233</p> <p>1210 DATA 40, 133, 251, 176, 2, 198, 252</p> <p>1220 DATA 166, 251, 208, 220, 166, 252, 224</p> <p>1230 DATA 4, 208, 214, 76, 49, 234, 170</p> <p>1240 DATA 152, 24, 105, 40, 168, 138, 145</p> <p>1250 DATA 251, 152, 56, 233, 40, 168, 169</p> <p>1260 DATA 32, 145, 251, 32, 251, 193, 76</p> <p>1270 DATA 99, 193, 169, 32, 153, 152, 7</p> <p>1280 DATA 32, 81, 194, 169, 15, 141, 24</p> <p>1290 DATA 212, 169, 17, 141, 5, 212, 169</p> <p>1300 DATA 213, 141, 6, 212, 169, 2, 141</p> <p>1310 DATA 3, 212, 169, 100, 141, 2, 212</p> <p>1320 DATA 169, 5, 141, 1, 212, 169, 135</p> <p>1330 DATA 141, 0, 212, 169, 65, 141, 4</p> <p>1340 DATA 212, 160, 0, 162, 0, 142, 32</p> <p>1350 DATA 208, 232, 208, 250, 200, 208, 247</p> <p>1360 DATA 169, 12, 141, 32, 208, 169, 64</p> <p>1370 DATA 141, 4, 212, 160, 39, 185, 0</p> <p>1380 DATA 4, 201, 81, 240, 11, 136, 208</p> <p>1390 DATA 246, 169, 1, 141, 254, 207, 76</p> <p>1400 DATA 49, 234, 169, 32, 153, 0, 4</p> <p>1410 DATA 76, 49, 234, 152, 72, 160, 10</p> <p>1420 DATA 185, 0, 4, 201, 57, 208, 9</p> <p>1430 DATA 169, 48, 153, 0, 4, 136, 76</p> <p>1440 DATA 255, 193, 185, 0, 4, 24, 105</p> <p>1450 DATA 1, 153, 0, 4, 104, 168, 96</p> <p>1460 DATA 174, 255, 207, 202, 142, 255, 207</p> <p>1470 DATA 232, 169, 152, 133, 251, 169, 7</p> <p>1480 DATA 133, 252, 56, 165, 251, 233, 80</p> <p>1490 DATA 133, 251, 176, 2, 198, 252, 202</p> <p>1500 DATA 208, 242, 160, 0, 177, 251, 201</p>
--	---

```

1510 DATA 160, 240, 4, 200, 76, 59,
194
1520 DATA 174, 251, 207, 169, 32,
145, 251
1530 DATA 200, 202, 208, 250, 96,
160, 0
1540 DATA 152, 153, 0, 212, 200, 192,
9
1550 DATA 208, 248, 96, 256
1560 REM STRIBE
1570 FOR N=1 TO 9
1580 POKE 1238+N,99
1590 NEXT N
1600 FOR N=1 TO 10
1610 POKE 55511,N+1
1620 POKE 55512,N+2
1630 POKE 55513,N+3
1640 POKE 55514,N+4
1650 POKE 55515,N+5
1660 POKE 55516,N+6
1670 POKE 55517,N+7
1680 POKE 55518,N+8
1690 POKE 55519,N+9
1700 NEXT N
1710 GET AS:IF AS="-" GOTO 1600
1720 RETURN
    
```



## MODULER TIL C64/128

**SUPER 5 TURBO** kr.: 248,00

indeholder:  
Diskturbo. 6Xhurtigere  
ABC Flash. den kendte med farvestriber  
ABC Flash V3.0. saver direkte til disk  
Tonehovedjustering. klarer nemt alle  
bånd.

**TURBO BOOSTER** kr.: 248,00 NYHED!!!

indeholder:  
Backup med alt til den daglige "husholdning"  
Diskturbo. loader med 20-25 gange højere hastighed UDEN ombygning af diskteststation!?

**EXPERT ESM** kr.: 578,00

Uden sammenligning det bedste "cracker" modul.  
Bliver aldrig for gammelt, da det programmeres med en styrediskette, som opdateres med mellemrum.  
EXPERT cartridge overgår selv dine bedste forventninger.

**SUPER BURNER V2.0** komplet KUN kr.: 698,00

Komplet eprombrændersystem med alle nødvendige artikler for opstart:  
Brønder som klarer alle eproms i 27'er serien op til 32k (130 diskblokke) med TEXT-TOOLSokkel. Indbygget modulgenerator der kan lægge 3 programmer på een eprom. Monitor hvor alt kan ændres - man skriver simpelthen direkte i monitoren!!  
Indeholder også 2 stk. 8k eproms, 1 stk. dobbeltkort dertil, samt et program du umiddelbart kan brænde. Dansk MEGET let forståelig vejledning. Trin for trin beskrives brænding af et modul. ALT er med!

Alt Commodore repareres. - Vi er hurtige, Vi er billige.

**Leg & Hobby**  
**JERNBANEGADE 42**  
**TLF. 08 23 10 98**  
**GIRO 2 43 82 83**  
**9460 BROVST**

## COMMODORE

### OPLYSNING TIL UDLISTNINGERNE

Når du ser	Betyder det	Du trykker
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR OP/NED
(CRST OP)	Cursor op	SHIFT CRSR OP/NED
(CRSR HØJRE)	Cursor højre	CRSR HØJRE/VENSTRE
(CRSR VENSTRE)	Cursor venstre	SHIFT CRSR HØJRE/VENSTRE
(DEL)	Delete tilbage	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Return	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	SPACE
(RCS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Sort	CTRL 1
(HVID)	Hvid	CTRL 2
(RØD)	Rød	CTRL 3

(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA)	Lilla	CTRL 5
(GRØN)	Grøn	CTRL 6
(BLAA)	Blå	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE 1
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
(L.RØD)	Lyserød	COMMODORE 3
(GRAA1)	Grå 1	COMMODORE 4
(GRAA2)	Grå 2	COMMODORE 2
(L.GRØN)	Lysegrøn	COMMODORE 6
(L.BLAA)	Lyseblå	COMMODORE 7
(GRAA3)	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktionstast 1	F1
(F2)	Funktionstast 2	F2
(F3)	Funktionstast 3	F3
(F4)	Funktionstast 4	F4
(F5)	Funktionstast 5	F5
(F6)	Funktionstast 6	F6
(F7)	Funktionstast 7	F7
(F8)	Funktionstast 8	F8

# Commodore 64

## E.T. puzzle



E.T. er navnet på Steven Spielbergs klassiske rumvæsen. I dette program tegnes E.T. af otte sprites, som computeren mixer. Det er nu op til dig at samle puslespillet igen, og selv om det lyder nemt, er det faktisk meget svært.

Morten Jensen  
Søhøj 312  
2690 Karlshøj

```

1 PRINT"(LOCK,GRAFIK,CLR)"
  :POKE 53280,12:POKE 53281,9
2 DIM A$(11)
3 C=11
4 VC=3
10 V=53248
20 POKE V+21,255:POKE V+23,255
  :POKE V+29,255
30 FOR E=200 TO 207:POKE 2040+E-200,E
  :FOR D=64*E TO 64*E+62:READ S
  :POKE D,S:NEXT
35 POKE V+39+E-200,C:NEXT
40 PRINT
41 FOR D=1 TO 16:PRINT"      (ORANGE,
  RVS ON,SPACE18)":NEXT
42 PRINT"(HOME,CRSR NED10,
  CRSR HOJRE14,L.ROD,RVS ON,SPACE2)"
99 POKE V+8,112:POKE V+9,106
100 FOR D=105 TO 64 STEP-1
110 POKE V,D:POKE V+1,D
115 POKE V+2,112:POKE V+3,D
120 POKE V+4,160+64-D:POKE V+5,D
130 POKE V+6,D:POKE V+7,106
140 POKE V+10,160+64-D:POKE V+11,106
150 POKE V+12,D:POKE V+13,106+106-D
160 POKE V+14,112:POKE V+15,106+106-D
130 NEXT

```

```

215 PRINT CHR$(142)"(HOME)";
216 FOR D=1 TO 18
217 READ A$
220 PRINT"(CRSR HOJRE24)";
221 FOR L=1 TO LEN(A$)
  :PRINT MID$(A$,L,1);:FOR H=1 TO 30
  :NEXT:NEXT:PRINT
240 NEXT
245 POKE 198,0
250 GET A$:IF A$( >CHR$(13))THEN 250
255 PRINT"(HOME)";
260 FOR D=1 TO 23:PRINT SPC(24)"
  ":FOR B=1 TO 30:NEXT
  :NEXT
265 PRINT"(HOME)";
270 FOR D=1 TO 13
277 READ A$
230 PRINT"(CRSR HOJRE24)";
230 FOR L=1 TO LEN(A$)
  :PRINT MID$(A$,L,1);:FOR H=1 TO 30
  :NEXT:NEXT:PRINT
300 NEXT
305 FOR L=1 TO 2000:NEXT
  :FOR D=PEEK(V+14)TO PEEK(V+14)+48
  STEP.25:POKE V+14,D:NEXT
303 PRINT"(CRSR NED2,CRSR HOJRE24,

```

```

L.ROD)TRYK RETURN":POKE 198,0
310 GET A$:IF A$(>CHR$(13))THEN 310
320 PRINT"(HOME)";
330 FOR D=1 TO 23:PRINT SPC(24)"
      ":FOR B=1 TO 30:NEXT
      :NEXT
350 FOR D=1 TO 11:READ A$(D):NEXT
      :A=INT(RND(1)*11)+1
360 FOR D=0 TO 7:A(D)=(VAL(MID$(A$(A
      ),D+1,1))-1):NEXT
370 FOR D=1 TO 9:READ B(D):NEXT
380 POKE V+21,0
390 PRINT"(HOME,CRSR NED20,L.GRON,
      SPACE2)O.K HER KOMMER DET BLANDED
      E BILLEDE"
400 POKE V+A(0)*2,64:POKE V+A(0)*2+
      64
401 POKE V+A(1)*2,112:POKE V+A(1)*2+
      1,64
402 POKE V+A(2)*2,160:POKE V+A(2)*2+
      1,64
403 POKE V+A(3)*2,64:POKE V+A(3)*2+1,
      106
404 POKE V+A(4)*2,112:POKE V+A(4)*2+
      1,106
405 POKE V+A(5)*2,160:POKE V+A(5)*2+
      1,106
406 POKE V+A(6)*2,64:POKE V+A(6)*2+1,
      148
407 POKE V+A(7)*2,112:POKE V+A(7)*2+
      1,148
410 C=0:FOR D=0 TO 7:C=C+2+A(D)
      :POKE V+21,C:FOR H=1 TO 2000:NEXT
      :NEXT
411 PRINT"(HOME,CRSR NED20,HVID)
412 PRINT"(HOME,CRSR NED4)"SPC(30)"1
      2 3(CRSR NED2,CRSR VENSTRE7)4
      5 6(CRSR NED2,CRSR VENSTRE7)7
      8 8"
420 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
      CRSR HOJRE5)TAST"
425 PRINT"(HOME,CRSR NED20,SPACE40)"
430 GET M$:M=VAL(M$):IF M$=""THEN 430
435 IF MK1 THEN 430
440 M1=VAL(LEFT$(STR$(B(VC)),2))
441 M2=VAL(MID$(STR$(B(VC)),3,1))
442 M3=VAL(MID$(STR$(B(VC)),4,1))
443 M4=VAL(RIGHT$(STR$(B(VC)),1))
445 IF MK>M1 AND MK>M2 AND MK>M3 AND
      MK>M4 THEN 430
450 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
      CRSR HOJRE5,RVS ON,SPACE4,
      RVS OFF)":IF MK4 THEN Y=64
451 IF M>3 AND MK7 THEN Y=106
452 IF M>6 THEN Y=148
453 IF M=1 OR M=4 OR M=7 THEN X=64
454 IF M=2 OR M=5 OR M=8 THEN X=112
455 IF M/3=INT(M/3)THEN X=160
456 IF M=VC+3 THEN GOSUB 800
457 IF M+3=VC THEN GOSUB 850
458 IF M=VC+1 THEN GOSUB 900
459 IF M+1=VC THEN GOSUB 950
470 A(VC-1)=A(M-1):A(M-1)=99
475 C=0
480 FOR D=1 TO 8:IF A(D)=0 THEN C=C+1
490 NEXT
500 IF C=7 THEN 2000
510 VC=M
515 M5=M5+1:PRINT"(HOME,CRSR HOJRE18,
      CRSR NED14,CRSR HOJRE7,RVS ON,
      L.GRON)TRAEK(RVS OFF,HVID)":M5
520 GOTO 420
600 REM **UP**
605 FOR L=Y TO Y-42 STEP-1
      :POKE V+A(M-1)*2+1,L:NEXT
620 RETURN
650 REM *DOWN*
655 FOR L=Y TO Y+42:POKE V+A(M-1)*2+
      1,L:NEXT
670 RETURN
900 REM *LEFT*
905 FOR L=X TO X-48 STEP-1
      :POKE V+A(M-1)*2,L:NEXT
920 RETURN
950 REM *RIGHT*
955 FOR L=X TO X+48:POKE V+A(M-1)*2,L
      :NEXT
970 RETURN
999 REM ****SPRITE 1****
1000 DATA 0,0,0,0,0,31,0,1,224,0,6,0,
      0,24,15,0,96,127,0,65,255,0,135,
      255,1,31,255
1001 DATA 2,63,252,4,63,252,4,127,
      252,4,255,128,8,254,15,8,254,127,
      16,254,187,19
1002 DATA 252,159,35,248,143,39,248,
      112,47,240,15,35,224,0
1003 REM ****SPRITE 2****
1004 DATA 0,0,0,224,0,0,30,0,127,1,
      255,128,92,0,16,252,198,17,255,
      241,10,255,248
1005 DATA 146,255,252,212,63,254,32,
      31,255,143,31,255,255,231,255,255,
      211,255,255
1006 DATA 208,16,68,216,122,68,144,
      154,137,17,113,2,226,134,18,21,27,
      41,42,36,196
1007 REM ****SPRITE 3****
1008 DATA 0,0,0,0,0,0,128,0,0,103,0,
      0,24,240,0,0,28,0,0,3,0,31,128,
      192,255,248,32
1009 DATA 255,252,32,255,252,16,255,
      254,16,192,126,8,128,63,8,63,31,4
      220,158,4
1010 DATA 46,94,4,102,126,8,62,78,8,
      156,192,8,127,0,136

```

```

1011 REM ****SPRITE 4****
1012 DATA 32,230,0,35,1,192,34,0,63,
      33,128,0,16,120,28,16,7,225,10,0,
      1,9,147,14,4
1013 DATA 100,8,2,24,16,1,32,16,0,
      192,32,0,54,192,0,9,0,0,4,3,0,2,
      132,0,1,104,0,0
1014 DATA 145,0,0,65,0,0,126,0,0,72
1015 REM ****SPRITE 5****
1016 DATA 4,68,2,132,137,154,73,40,
      160,137,36,9,145,65,0,18,65,32,34,
      130,32,36,132
1017 DATA 24,73,0,4,74,0,0,74,3,142,
      144,7,255,145,30,254,144,248,62,
      16,16,62,75,11
1018 DATA 158,160,134,124,32,64,24,
      16,56,0,8,7,0,2,0,14
1019 REM ****SPRITE 6****
1020 DATA 0,0,136,0,65,136,14,50,48,
      1,140,80,192,64,96,48,48,160,8,9,
      64,4,6,64,2,0
1021 DATA 128,67,33,0,34,198,0,18,24,
      0,20,86,0,36,128,0,43,0,0,68,0,0,
      4,0,0,24,0,0
1022 DATA 32,0,0,64,0,0,128,0,0
1023 REM ****SPRITE 7****
1024 DATA 0,0,38,0,0,33,0,0,32,0,0,
      144,0,3,156,0,31,18,3,190,9,31,
      166,8,30,3,4,24,3
1025 DATA 4,24,3,7,27,131,4,31,129,
      132,14,1,162,12,97,130,12,232,3,
      15,192,2,15,0,1
1026 DATA 4,0,1,0,0,1,0,0,1
1027 REM ****SPRITE 8****
1028 DATA 1,128,17,0,120,225,248,7,2,
      6,0,12,1,255,240,0,64,0,128,32,0,
      65,32,0,62
1029 DATA 32,0,0,64,0,0,64,0,192,64,
      0,35,64,0,28,64,0,0,32,0,128,32,0,
      112,32,0,8
1030 DATA 160,0,7,32,0,0,16,0,0,16,0
1035 DATA "(HVID)(C)'86 MORTEN J(CRS
      R NED2)"
1040 DATA "(GUL)BIN OPGAVE ER",
      "AT PUSLE DETTE","BILLEDE AF E.T.
      ","PAA PLADS."
1050 DATA "(L.GRON)HAN ER LAVET",
      "I EN LABYRINT,PAA 3X3 SPRITES,
      "(CRSR NED)DU KAN FLYTTE
1060 DATA HVER NABOCELLE,
      TIL DEN LEDIGE,,"(GRON)DU GOR DET
      VED","AT TASTE NUMRET"
1070 DATA PAA CELLEN DU,
      ONSKER AT RYKKE
1080 DATA"(CRSR NED,L.ROD)TAST RETUR
      N"
1090 DATA"(GRON)LABYRINTEN ER",
      "LAVET SAADAN :-"
1100 DATA,"(HVID,SPACE2)1 2 3",,
      " 4 5 6",," 7 8 9"
1110 DATA,,,"(L.GRON)VED AT TASTE 8",
      "SKER DER DETTE"
1120 DATA 82167534,17654238,85476213,
      32856471,38764152,41257368,
      54132875,61873425
1130 DATA 57638241,84657312,28654137
1140 DATA 0024,0135,0260,0157,2468,
      0359,0480,0579,0680
2000 POKE 54296,15
2010 A1=54291:R1=54292:A2=54277
      :R2=54278
2020 H1=54287:L1=54286:W1=54290
      :H2=54273:L2=54272:W2=54276
2040 POKE A1,102:POKE R1,0:POKE A2,96
      :POKE R2,0
2100 READ H,L,D
2103 IF H=0 THEN POKE R1,14
      :POKE 54296,0:POKE H1,0:POKE L1,0
      :POKE H2,0:POKE L2,0:GOSUB 3000
2104 POKE W1,0:POKE W2,0
2105 POKE W1,17:POKE W2,33
2106 POKE H1,0:POKE H1,H:POKE H2,0
      :POKE H2,H
2110 POKE L1,0:POKE L1,L:POKE L2,0
      :POKE L2,L:FOR E=0 TO 7*0
      :POKE R2,136:POKE R1,136:NEXT
2120 GOTO 2100
2200 DATA 34,75,6,51,97,6,45,198,1,
      43,52,1,38,126,1,43,52,1,34,75,6,
      25,177,10
2210 DATA 28,214,6,57,172,6,51,97,1,
      48,127,1,43,52,1,48,127,1,38,126,
      6,64,188,10
2220 DATA 38,126,6,68,149,6,64,188,1,
      57,172,1,51,97,1,45,198,1,40,200,
      6,34,75,10
2221 DATA 40,200,6,34,75,6,68,149,4,
      76,252,2,64,188,12
2225 DATA 68,150,6,102,196,6,90,99,1,
      86,52,1,76,126,1,86,52,1,68,75,6,
      50,177,10
2226 DATA 56,214,6,114,172,6,102,97,
      1,96,127,1,86,52,1,96,127,1,76,
      126,6,126,188,10
2227 DATA 76,126,6,136,149,6,128,188,
      1,114,172,1,102,97,1,90,198,1,80,
      200,6,68,75,10
2230 DATA 80,200,6,68,75,6,136,149,4,
      152,252,2,128,188,12
2240 DATA 0,0,0
3000 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
      (GUL)VIL DU PUSLE MERE (J/N)?"
3010 GET A$:IF A$=""THEN 3010
3020 IF A$="N"THEN PRINT"(CLR)":END
3030 IF A$="J"THEN RUN
3040 RETURN

```

**Nu kommer den:**

# SUPER SPILLE- MASKINEN

Nu kan Sega, Nintendo og ikke mindst Atari godt gå hjem og lægge sig.

Her er spillemaskinen med spil, som faktisk kan måle sig med det, man kan finde på Amiga'en og i spillehalsmaskinernes simple ender.

Dimsen hedder PC Engine og fylder kun ca. 3 centimeter på alle tre led. Indholdet ved vi indtil videre ikke andet om, end at der er en 16 bit processor, masser af farver, seks kanalers lyd og separat spritelogik. På grundlag af "spillelæskens" navn er det en nærliggende tanke, at 16-bit processoren kommer fra Intel, og enten er en 8086 eller 80286, som sidder i henholdsvis PC/XT'er og PC/AT'er. PC Engine kommer fra NEC og blev lanceret i Japan sidste år.

Indtil nu er der solgt omkring 500.000 enheder til en pris på 1200 kr. Spillene koster omkring 250 kr.

**Lad dig ikke forvirre af navnet: PC Engine fra Japan er den hidtil bedste hjemmespillemaskine, verden har set.**

## Avanceret køreskæg

Der er foreløbig 12 moduler til NEC-kassen, men alle de store gamesproducenter kappes om at få deres spil færdige til PC Engine.

Kortenes indhold ved vi heller intet om.

Men spille, det kan de!

Det foreløbig eneste spil, vi har fået lov til at se, er Victory Run, og det er simpelthen rent blær. Det game har kun den ægte Outrun spillehalsmaskine gjort bedre.

Du drøner bare deruda' for fuld pedal med 230 km/t i din nye sportsvogn og overhaler alle tumpe-bilisterne indenom eller udenom. Hastighedsbegrænsninger og færdselsregler spiller ingen rolle i Victory Run.

Som i alle andre gode motorsports gælder det om at komme nogenlunde helskindet og fremfor alt hurtigst frem til den anden ende af banen. Og derfor husker du også at løfte lidt på speederpedalen, hver gang bilen er på vej op ad en bakke. - Ellers ryger der meget fart under luftturen og lidt af støddæmpernes effektivitet under "nedturen".

Senere bliver den hårdtprøvede chauffør udsat for mørkekørsel (med hårnålesving og glatte punkter), ørkenkørsel (komplet med

*En smagsprøve fra PC Engine's karatespil. NEC lover masser af rå action, og skærbillederne ser ikke specielt dårlige ud...*

selvmorderiske jeepkørere) og mange andre udfordringer.

Selv når du crasher, er Victory Run helt overbevisende. I stedet for at simulere et eller andet helskærmscrash tager bilen en kolbøtte eller to, akkurat som i Out Run.

Selve grafikken ligger alligevel en smule under Out Run spillehalsmaskinens høje karat, mens musik og lydefekter slår klassikeren med flere længder!

Afgjort en god repræsentant for NEC-maskinens muligheder.

Med sådanne spil kan PC Engine ikke undgå at blive en supersucces overalt på jorden, hvor der findes seriøse gamesplayers.

## Ingen maskiner foreløbig

Hvornår, hvordan og hvorfor ved vi endnu intet om.

*Her er vi på vej forbi en halvstor lastbil i Victory Run med små 142 km/t. Bare rolig, det kan gå meget hurtigere...*



Den halve million eksemplarer, NEC har leveret indtil dato, forslår som en skrædder i helv... Forhandlerne i Japan har mere end svært ved at holde maskinen på hylderne længe nok til at få prismærkaterne sat på - efterspørgslen på hjemmemarkedet er simpelthen enorm. Der vil derfor nok gå en rum tid, inden PC Engine dukker op på de store arenaer i USA, Frankrig, England eller Tyskland.

Vores land er til gengæld så lille, at en potentiel importør måske kunne være heldig allerede at hive de første maskiner hjem, før alle andre?!

Hvad med en tidlig efterårslancering og et prisniveau omkring 2000 kr? Det ville give Amiga og alle de andre noget at tænke på.

Morten Strunge Nielsen

Spar 120 kroner, hvis du tegner abonnement.

# En hel bog pakket med pokes for **19.50!**

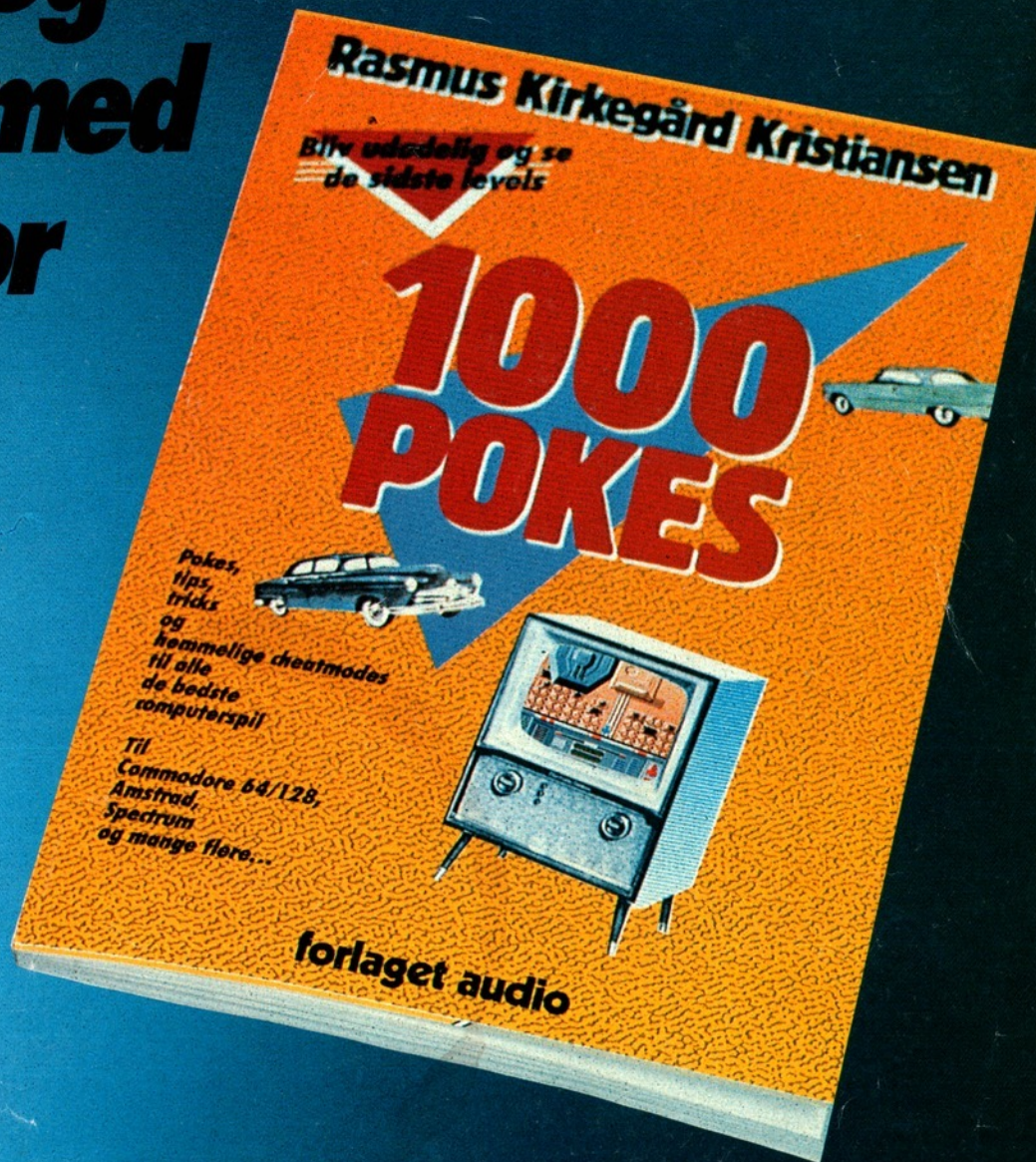
Få SOFT ind ad døren i et helt år og spar samtidig 120 kroner på den store, nye snyde-bibel "1000 Pokes". Bogen, der normalt koster 139,50, får du for bare 19.50, hvis du også bestiller et helt års SOFT til den i forvejen nedsatte pris

"1000 Pokes" er en trykfrisk bog tæt proppet med snyde-pokes, udødelighedstips og andet Arcade Action Aid til markedets bedste spil.

De mange pokes og snydetips er samlet af Rasmus Kirkegård Kristiansen, chefredaktør på SOFT, og normalprisen for den store bog (118 sider) er 139,50.

Hvis du tegner abonnement på SOFT nu, kan du få bogen for bare 19,50 kr. Det er 120 kroner sparet. Oveni får du abonnementsrabatten på bladene, 15,10, plus en portofri levering direkte til døren (ofte 3-4 dage FØR bladene udkommer i kiosken).

I alt en besparelse på 135,10. Og så er du endda sikret mod prisstigninger et helt år frem!



**J A!**

- Jeg ønsker kun bogen "1000 Pokes", kr. 139,50.  
 Jeg ønsker kun SOFT-abonnement, et helt år for kr. 164,00.

Beløbet er:  Vedlagt i check.  Girokort ønskes fremsendt.

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Forlaget Audio A/S  
St. Kongensgade 72  
1264 Kbh. K.

Send mig straks "1000 Pokes" for 19,50 samt det næste års SOFT (frit leveret) til abonnementsprisen 164,00, ialt 183,50. Jeg sparer således kr. 139,10.

**SIDDER DU  
FAST I ET SPIL?  
HER ER  
HJÆLPEN!!!**

# HAR DU HØRDT?

DER ER KOMMET DANSK VEJLEDNING I SPILLENE -

**NA, KENDER DU DEM IKKE!**

**MICROPROSE**  
IMPORTØR  
+  
DISTRIBUTØR  
*SuperSoft*  
06 19 32 44

◆ DET ER MICROPROSE ◆ DET ER KVALITET ◆

◆ DET ER SIMULATION ◆ DET ER MED DANSK VEJLEDNING ◆

# FÅ DEM HOS DIN EGEN FORHANDLER

Aalborg: Bilka, 08 18 24 00 ● Aalborg: Knud Engsig, 08 12 66 66 ● Aalborg: Brande Boghandel, 07 18 05 00 ● Brønderslev: Dam Foto, 08 82 07 70 ● Esbjerg: A-Z Familienmarked, 05 14 11 44 ● Esbjerg: B.O. Bøger, 05 12 11 77 ● Fredericia: Søren P. Foto, 05 92 03 55 ● Fredericia: Urskovs Foto, 05 91 13 08 ● Fredenshavns: Dam Foto, 08 42 19 10 ● Frederiksværk: Sandner Foto, 02 12 00 65 ● Færøerne: Griffelin, 29 81 08 40 ● Grenå: V. Hansens Boghandel, 06 32 19 33 ● Greve Strand: Bilka, 02 90 50 00 ● Grønland: Godthåb Elektronik ● Grønland: Grønland Komfortovning, 29 92 18 30 ● Grønland: Jakobshavn Boghandel, 29 94 41 83 ● Haderslev: Anva, 04 52 12 10 ● Hadsund: Dam Foto, 08 57 44 77 ● Hadsund: Lorentz Nielsen, 08 57 18 33 ● Hellerup: Reflings Foto, 01 62 24 42 ● Helsingør: Bo-Ei Data, 02 10 02 11 ● Helsingør: Lokal Lyd & Billed, 02 21 11 06 ● Helsingør: Provestens Boghandel, 02 22 07 14 ● Hellerup: Data-Magic, 02 84 24 92 ● Herning: ASG Foto, 07 22 58 44 ● Herning: Lovstaad Foto, 07 12 18 28 ● Herning: OBS!, 07 22 01 11 ● Hillerød: C.P. Data, 02 26 58 20 ● Hjørring: Anva Radio og TV, 08 92 92 66 ● Hjørring: Foto-Kino, 08 52 06 66 ● Holbæk: Høeghner Foto, 03 43 05 35 ● Holstebro: Computer Shoppen, 07 41 00 34 ● Holstebro: Foto Jensen, 07 42 49 49 ● Holstebro: H. Thomsens Boghandel, 07 42 01 44 ● Horsens: Fotouset, 05 62 23 13 ● Hvide Sande: Holmsland E-Service, 07 31 14 00 ● Hørsholm: Fona, 02 86 41 66 ● Ikast: Clausen Foto, 07 15 16 45 ● Ishøj: Bilka, 02 73 63 33 ● Kolding: Fotomagasinet, 05 52 35 22 ● Kolding: Popp Foto, 05 52 00 54 ● København: Illum, 01 14 40 02 ● København K: Betanion Radio, 01 31 02 73 ● København K: Nyboer Boghandel, 01 32 33 20 ● København: Ramsøft, 01 62 10 30 ● København: NV Foto, 01 81 80 71 ● København S: Fona, 01 57 21 31 ● København Ø: Mikobla Mikrodata, 01 18 33 66 ● Lyngby: B.O. Bøger, 02 87 04 45 ● Lyngby: Magasin, 02 88 44 33 ● Maribo: Foto Special, 03 88 07 17 ● Næskov: Incap Data, 03 92 58 47 ● Nyborg: Nyborg Foto, 09 31 44 44 ● Nykøbing F: Digi Soft, 03 85 83 85 ● Nykøbing Mors: Dam Foto, 07 29 39 72 ● Næstved: Georg Christensen, 03 72 20 24 ● Næstved: Holm Foto, 03 72 05 01 ● Odder: Computer Styling, 06 55 88 34 ● Odsher: Bilka, 09 15 90 20 ● Odense: B.O. Bøger, 09 11 43 19 ● Padborg: Padborg Boghandel, 04 67 31 08 ● Randers: Center Foto, 06 43 09 55 ● Randers: Foto Kino, 06 42 33 55 ● Randers: OBS!, 06 41 42 55 ● Ribe: Ribe Fotocenter, 05 42 33 11 ● Ringsted: Alhvant Flensborg, 03 61 00 11 ● Roskilde: Reddi Foto, 02 35 40 42 ● Rudovre: B.O. Bøger, 01 41 04 85 ● Rønne: PC Centret, 03 95 01 60 ● Silkeborg: Aldersyst Foto, 06 82 37 72 ● Silkeborg: Gratifiti Data, 06 82 18 55 ● Silkeborg: Sønderborgs Foto, 06 82 27 99 ● Skejby: J.G. Elektronik, 08 44 67 77 ● Skive: Chr. Richardt, 07 52 44 66 ● Slagelse: Holm Foto, 03 52 88 20 ● Slagelse: OBS!, 03 52 62 00 ● Stenløse: Fotouset, 02 17 01 90 ● Struer: K.S. Foto & Computer, 07 85 19 09 ● Svendborg: H.N. Data, 09 21 31 48 ● Svendborg: Luuzens Boghandel, 09 21 03 23 ● Svendborg: Fona, 04 42 10 13 ● Sønderborg: Ingversen Foto, 04 42 39 66 ● Thisted: Dam Foto, 07 92 39 92 ● Tønder: Jefsen Boghandel, 04 72 23 41 ● Valby: Becodan, 01 74 66 66 ● Vejle: Byskov Foto, 05 82 30 88 ● Vejle: Papyrus, 05 82 04 85 ● Viborg: Jacobi Foto, 06 62 45 44 ● Viborg: Vestergade Foto, 06 61 08 83 ● Vordingborg: Distributøren, 03 77 63 00 ● Ølstykke: Foto & Computercentret, 02 17 94 94 ● Åbenrå: B. Bojesen Boghandel, 04 62 33 52 ● Århus: Bilka, 06 24 11 22 ● Århus: Computer Butikken, 06 13 20 55 ● Århus: Mimosa Foto, 06 12 04 11 ●

GUNSHIP: C64, AM, ST, IBM, AIRBORNE RANGERS: C64, AM, ST, IBM, F-15 STRIKE EAGLE: C64, AM, ST, IBM, PIRATES: C64, AM, ST, IBM, AMIGA, PROJECT STEALTH FIGHTER: C64